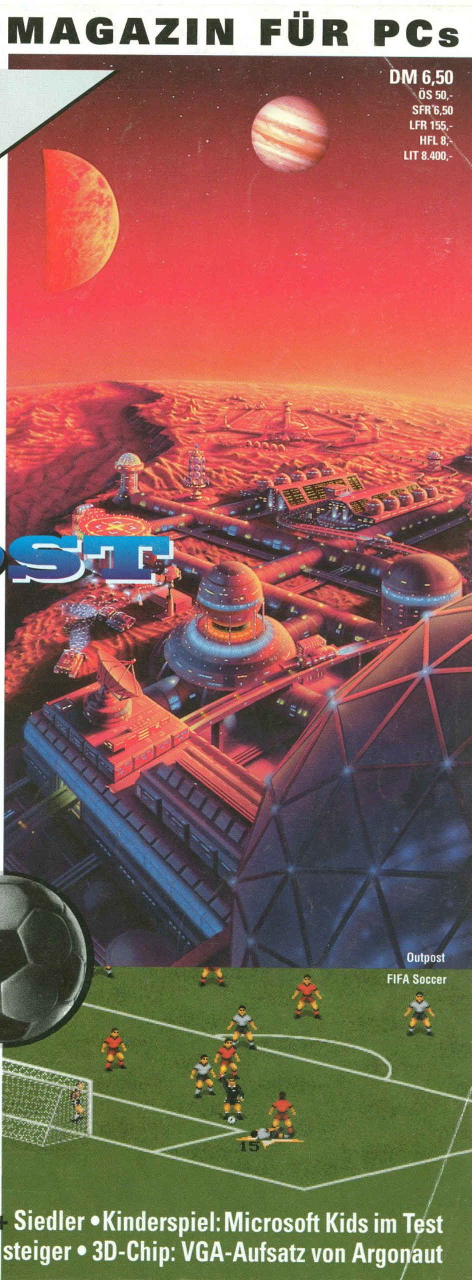
7-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



STRATEGIE FÜR DIE KOLONIE

Lautlos im Weltraum OUTPOST

PENTIUM-KILLER ?

Intel DX4 - Der beste Spiele-Prozessor

FUSSBALL-FESTIVAL

Test: FIFA Soccer und Anstoss WM-Edition

SIM-RUMMELPLATZ

Bullfrogs Theme Park wird eröffnet

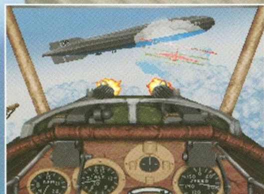
DAS MAGISCHE AUGE

So geht's: 3D-Bilder mit dem PC berechnen

Outpost

FIFA Soccer

TIPS & TRICKS: Strategien für Battle Isle 2 + Siedler • Kinderspiel: Microsoft Kids im Test
Fummel ohne Grummel: Disk-Editor für Einsteiger • 3D-Chip: VGA-Aufsatz von Argonaut



- Diese Camel spuckt Blei! Fliegen Sie fünf historische Flugzeuge der Allierten und Deutschen aus dem Ersten Weltkrieg. Lernen Sie, alle Maschinen zu steuern, von der Sopwith Camel bis zur Fokker Dr. 1.

- Durch den Einsatzgenerator ist jede Kombination von Luftkämpfen mit gegnerischen Flieger-Assen möglich. Jagen Sie Zweisitzer, Bomber, Freiluftballons und Zeppeline.





- Erleben Sie die Atmosphäre aus der Sicht eines Veteranen. Der 4-Kanal-Digital-Sound vermittelt beeindruckend das Heulen des Windes, das Feuern der Maschinengewehre und die Explosionen der Jagdflugzeuge.
- Mit der eingebauten Videokamera können Sie Ihre größten Erfolge aufzeichnen und noch einmal aus allen Blickwinkeln erleben.

- Wings of Glory präsentiert sich auf der Basis einer verbesserten Strike-Commander-Programmierung und beeindruckt durch die erweiterten Details der Flugzeuge und Landschaften. Setzen Sie sich Ihre Fliegerbrille auf, und durchbrechen Sie die Wolken. Hals- und Beinbruch!



Bildschirmfotos von der PC-Version

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



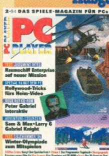
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam & Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



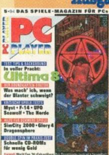
CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, F1, Battle Isle II, Winter&Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Myst, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

DIE UNBESTECHLICHEN

Neulich auf dem »Kabelkanal«: Al Capone hat ganz Chicago in seiner Hand. Nur die Spezialtruppe von Elliot Ness vermag dem korrupten Sumpf aus bestochenen Polizisten, geschmierten Politikern und gelackten Mafiosi zu widerstehen.

Ganz so schlimm sind die Verhältnisse in der PC-Branche natürlich nicht, doch an manchen Tagen kommt sich unsere Truppe von Testern fast schon wie »Die Unbestechlichen« vor. Seit Monaten wächst der Druck von einigen Herstellern, die sich bessere Wertungen, längere Previews und doch bitte eine Industrie-freundlichere Berichterstattung wünschen. Unsere (zugeben bisweilen etwas zynische) Art, mit der wir schlechte Produkte in die Pfanne hauen, kommt bei manchem sensiblen Hersteller nicht gut an. Sind wir wirklich zu garstig? Soll PC Player auf Wertungsinflation und Schmusekurs umschwenken? Sachdienliche Leseranregungen bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Nachdem wir in den letzten Ausgaben Mythen wie »Elite II: Frontier«, »Triplespin-Laufwerke« oder die »Soundblaster 32 AWE« demontierten, gibt es diesen Monat viel Wirbel an den Wurzeln der PC-Hardware. Prangte seit Anfang des Jahres die wohl per Gehirnwäsche eingetrichterte Nachricht »Kauft PCI!« auf den Titelblättern vieler »ernsthafter« PC-Gazetten, hat sich unsere Spiele-Redaktion die Geräte einfach mal unvoreingenommen in der Praxis angesehen. Das Testergebnis ist überraschend: Unseren Report finden Sie ab Seite 24.

Daß von einem Sommerloch nichts zu spüren ist, verdanken wir unter anderem lange erwarteten Neuerscheinungen wie »Theme Park«, »Outpost« oder »FIFA Soccer« - ausführliche Besprechungen zieren den Testteil. Auf vielfachen Leserwunsch gibt es in dieser Ausgabe außerdem wieder Features zu speziellen Genres: Jet-Simulationen und (aus aktuellem Anlaß) Fußballspiele. Außerdem wurde unser Wertungskasten getunt: Den Zeichen der Zeit folgend warfen wir solche technischen Anachronismen wie EGA-Grafik raus. Und noch eine Neuerung: Am Ende des Testteils verraten unsere Redakteure ab sofort ihre Privateindrücke zu allen Spieleneuheiten der aktuellen Ausgabe. Dieses Barometer soll nicht die Gesamtwertungen in den Besprechungen ersetzen. Es ist aber sicher für viele Leser sinnvoll, die speziell auf den Geschmack eines bestimmten Testers vertrauen.

Einen trotz Fußball-WM abwechslungsreichen und dynamischen Monat wünscht

Ihr PC-Player Team

Boris Schneider

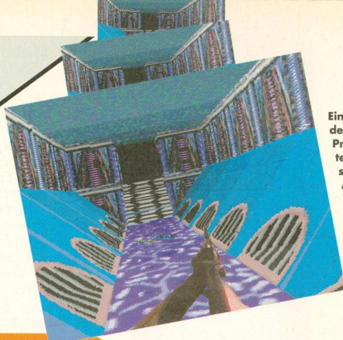
Jörg Langer

Heinrich Lenhardt

Florian Stangl

Babs Schwaiger

PC PLAYER



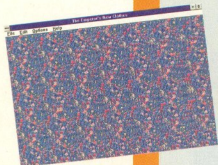
Ein deutsches Programmierteam stellt seinen 3D-Actionkracher The Hidden Below vor **8**





Mit dem unkomplizierten Al-Qadim präsentiert SSI eine spannende neue Rollenspiel-Welt **62**

AKTUELL

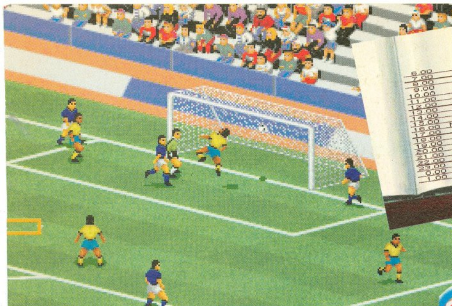
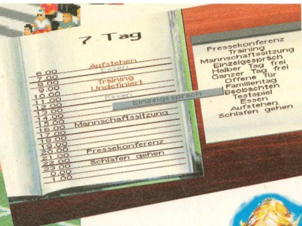


In Stereogrammen sind faszinierende 3D-Bilder versteckt – lassen Sie Ihren PC doch eigene Werke berechnen! **20**

SOFTWARE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

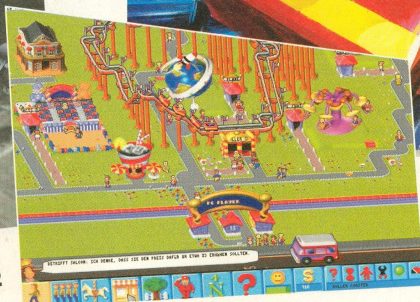
Pünktlich zur Weltmeisterschaft steigt unser großer Fußball-Vergleich. Außerdem rollt der Ball bei den Tests der Neuheiten FIFA Soccer und Anstoss WM-Edition

36




Mit Sierras SVGA-Strategiespiel Outpost kolonisieren Sie ferne Planeten

82



Der Rummelplatz-Simulator von Bullfrog im Test: Bauen Sie spannende Attraktionen, um viele Besucher für Ihren Theme Park anzulocken

48

CD-ROM-SPIELE-TESTS

HARDWARE

SPIELE-TESTS

DER DEUTSCHE DOOM-KILLER?

Preview: The Hidden Below

Ein deutsches Programmierteam hat »Doom« & Co. den Kampf angesagt: »The Hidden Below« soll angeblich besser, schöner und spannender als andere 3D-Ballerspiele werden.



Ob man mit der Axt gegen die Monsterratte eine Chance hat?



Schiefe Ebenen lockern das Leveldesign auf

Technisch und spielerisch gehört »Doom« zu den spektakulärsten PC-Spielen der letzten Jahre. Jeder, der diesem Überraschungshit von id-Software das Wasser reichen möchte, hat sich sehr viel vorgenommen. »The Hidden Below« von Soft Enterprises aus Marburg will trotzdem das Duell mit dem etablierten Rivalen in Kürze aufnehmen.

Der Spieler läuft auch hier mit verschiedenen Waffen durch enge Gänge und muß sich gegen bösartige Monster wehren. Damit The Hidden Below nicht nur ein Abklatsch wird, tüfteln die Designer an einer Reihe von neuen Features.

Die Grafik ist schnell und durch die Verwendung von Texturen recht detailliert, wie eine anspielbare Alpha-Version zeigte. Chefprogrammierer Martin Hoffmann kann bei der Optik mit einer Neuerung aufwarten: im Gegensatz zu den anderen 3D-Spielen gibt es bei »The Hidden Below« auch schiefe Ebenen und Röhrengänge. Klaustrophobische Gefühle können beim Robben durch extrem niedrige Gänge entstehen.

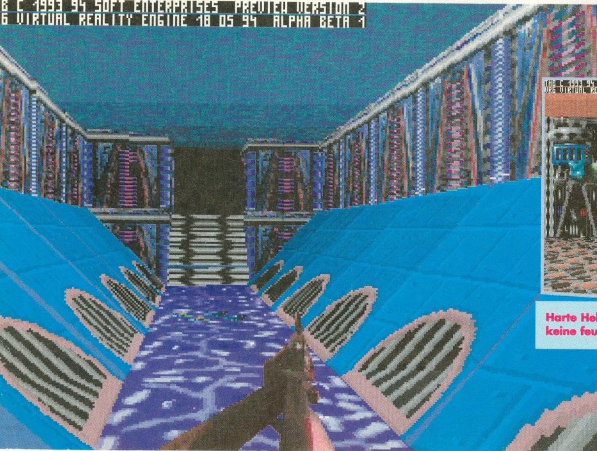
Ganz so schnell wie »Doom« wird der Herausforderer wohl nicht werden – dafür gibt es auch einen guten Grund: die wahlweise höhere Auflösung von 320x400 Bildpunkten bei 256 Farben. Optimalen Grafikgenuß erhalten aber nur Besitzer von High-End-Rechnern. Mit einem 486er und 66 MHz sollen 20 Bilder pro Sekunde in der höchsten Auflösung zu sehen sein. Ein Pentium oder DX4 kann nicht schaden, die Grafikkarte hat dagegen weniger Einfluß auf die Geschwindigkeit. Tröstlich: Besitzer kleinerer Computer können die Auflösung herunterschalten und das 3D-Fenster verkleinern.

3D mit höherer Auflösung

Die Story des Möchtegern-Doom-Killers ist schnell erzählt: Der Spieler soll als Privatdetektiv einen Fall von Werksspionage aufklären. In der verdächtigten Firma stößt er auf Außerirdische, die ihn gefangennehmen. Nur mit einem Messer bewaffnet gelingt ihm die Flucht. Ziel ist es, sich zu einem Generator durchzukämpfen und diesen zu zerstören.

Damit »The Hidden Below« kein reines Ballerspiel wird, kommt eine strategische Komponente hinzu. Bestimmte Aliens sind Anführer, die Verstärkung rufen, wenn Sie den Spieler sehen. So muß man überlegen, ob man den Außerirdischen angreift oder lieber um ihn herum schleicht. Mit Videokameras kann der Spieler die Gänge beobachten und sich eine Taktik zurechtlegen. Bestimmte Gegner sind unsichtbar und nur durch eine Infrarot-Brille zu erkennen.

Seit ungefähr zwei Jahren wird an der 3D-Engine gearbeitet. Zuerst verschlang sie jedoch soviel Rechenpower, daß es unsinnig gewesen wäre, damit ein Spiel zu veröffentlichen. Inzwischen ist das System verbessert und funktioniert auf schnellen 486ern vielversprechend. Das kommt nicht zuletzt dem Design zugute. Vor allem durch die Schrägen können die geplanten 18 Levels sehr unterschiedlich aufgebaut werden. Helle und dunkle Bereiche wechseln sich ab, Licht- und Schatteneffekte sind ebenso berücksichtigt wie Schalter, Aufzüge und Geheimgänge – das kennt man ja bereits aus »Doom«. Zusätzlich kann der Spieler nach oben und unten blicken – »Ultima Underworld« läßt grüßen.



Harte Helden scheuen keine feuchten Füße



Das Alien sieht recht übergelaunt aus



Um sich zu wehren, ist man nicht nur auf das Messer angewiesen. Zwölf verschiedene Waffen stehen zur Verfügung, darunter eine Axt, ein Flammenwerfer und diverse Gewehre. In den Gängen können Munitionskisten und andere Extras aufgesammelt werden; Automapping hilft bei der Orientierung. Mehrere Schwierigkeitsgrade sollen Anfänger und Profis gleichermaßen zufriedenstellen. Insgesamt hat man es mit 30 verschiedenen Gegnertypen zu tun. Viel Wert wird dabei auf die »Intelligenz« der Aliens gelegt, die auf die Taktik des Spielers sinnvoll reagieren sollen. Für die atmosphärische Dichte werden voraussichtlich fünf Musikstücke und zahlreiche Soundeffekte sorgen.

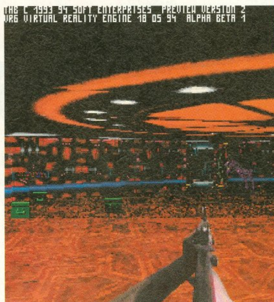
Axt & Flammenwerfer

Das Team von Soft Enterprises hat sich nicht zuletzt wegen der großen Ähnlichkeiten mit »Doom« Gedanken zum Thema Indizierung gemacht. The Hidden Below wird deswegen von den Programmierern präventiv »zensiert«: Die Monster sind alles andere als menschenähnlich, Blut wird in der Verkaufsversion ebensowenig zu sehen sein wie abgetrennte Gliedmaßen. Eine alternative »Hardcore-Ausgabe« für Erwachsene soll es aber gegen Altersnachweis zu bestellen geben.

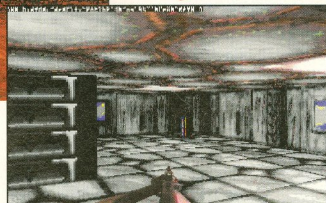
Ob »The Hidden Below« wirklich der neue Spitzenreiter bei den 3D-Ballerspielen werden wird, steht wahrscheinlich bis zum August fest. Dann soll das Spiel für rund 100 Mark veröffentlicht werden. Derzeit wird fieberhaft an der Fertigstellung des Programms gearbeitet. Das 3D-System steht, der Levelaufbau größtenteils auch. Die Programmierer und Grafiker basteln noch an der Optik (die Waffen sollen z.B. größer werden) und der Geschwindigkeit. (fs)



Dieser Gang erinnert an einen Spaziergang in der »Nostromo« aus dem Film »Alien«



In diesem Raum geht's rund



Die wahlweise höhere Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten bremst etwas die Geschwindigkeit

Die Welt ist eine Scheibe!



Sports



Knapp 1500 Programmierer trafen sich in diesem Hotel zur Game Developers Conference 1994

Der Kongress spielt

Computer Game Developers Conference

Einmal im Jahr schütteln sich die Rivalen von Sierra, Lucasarts, Origin und allen anderen Softwarehäusern freundschaftlich die Hände und diskutieren die Zukunft der gesamten Branche. PC Player hat den Game-Gurus über die Schultern geguckt

Seit 1987 findet alljährlich im kalifornischen Silicon Valley die Computer Game Developers Conference (CGDC) statt. Hier treffen sich Programmierer, Spieledesigner, Grafik- und Musikspezialisten, um sich über Technologien zu unterhalten, Ideen für neue Spiele auszutauschen und über die Zukunft der Branche zu philosophieren. Hielten sich im Gründungsjahr noch alle 26 Teilnehmer einen Tag lang im Haus von Konferenzguru Chris Crawford auf, ist die Veranstaltung 1994 zu einem hoffnungslos ausverkauften Spektakel von drei Tagen Dauer mit 1460 Gästen geworden.

Die Teilnehmerliste im Konferenzkatalog liest sich wie ein »Who is Who« der Spielebranche; unter solchen »Oldies« wie Rob Hubbard (Herr des C-64-Soundchips), Paul Freeman (Archon) und der fast kompletten Ex-Infocom-Crew (Bates, Moriarty & Meretzky) sind Designer aktuellerer Spiele wie Hal Barwood (Indy IV) oder Tim Schaefer (Day of the Tentacle) zu finden. Auch Hollywood und die Wall Street wittern das dicke Geschäft mit Entertainment-Software und schickten einige Abgesandte ins Dauerregengebiet Santa Clara.

In den über einhundert Diskussionsrunden und Vorträgen tauchten drei Themen immer wieder auf, die nicht nur für Programmierer interessant sind. Die wichtigsten Aspekte zu diesen Themen haben wir aus den einzelnen Beiträgen zusammengefaßt.

Altersfreigaben – Bedrohung oder Chance?

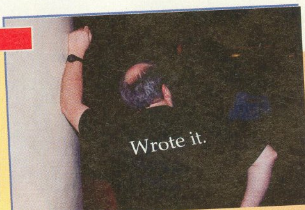
Nachahmer der Feuerfanatiker »Beavis & Butthead« oder einer Mutprobenszene aus dem Kinofilm »The Program« haben zu einer Reihe von Todesopfern in den USA geführt. Geschwister steckten sich gegenseitig die Betten an, alkoholisierte Teens wurden auf der Autobahn überfahren. Der Trend, »gefährliche« Einflüsse im Kinderzimmer aufzuspüren, brachte jetzt sogar eine Diskussion über Ernie und Bert aus der Sesamstraße in Gang: stellen die beiden Kinder-Stars ein homosexuelles Vorbild für die Kleinen dar? Jetzt hat das wachsame Politkerauge eine weitere Gefahrenquelle erspäht: Gewalt in Computer- und Videospielen.

Auslöser war das blutrünstige Prügelspiel Mortal Kombat, bei dem ein Kämpfer seinem Gegner das Herz aus dem Brustkorb reißt. Sogar zwei US-Senatoren befaßen sich jetzt mit Gewalt in elektronischen Spielen, doch eine vor kurzem stattgefundene Kongreßanhörung mit Abgesandten von Sega und Nintendo führte nur dazu, daß diese sich gegenseitig vorwarfen: »Eure Spiele sind viel brutaler als unsere«. Kein guter Start für eine sachliche Debatte über ein Altersfreigabesystem.

Um eine Situation wie in Deutschland zu verhindern, bei der Spiele von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) indiziert und damit praktisch vom Markt genommen werden können, soll in den USA ein Altersfreigabe-System wie im Kino eingeführt werden. Problematisch wird es bei der Umsetzung in die Praxis: wie werden die Altersgrenzen gesetzt? Wenn, wie in Kinofilmen in den Staaten, lediglich die Anzahl der Schimpfwörter, Morde und Sexszenen über eine Altersfreigabe entscheidet, befürchten Brancheninsider, daß Spiele für höhere Verkaufszahlen »künstlich« brutaler gemacht werden. Es hat sich nämlich gezeigt, daß bei Kinofilmen mit der »R«-Wertung (in etwa vergleichbar mit »frei ab 18«) die Kassen am stärksten klingeln (und das erst recht dank Teenagern, die den Film gar nicht sehen dürften.).

Auch über eine Wirksamkeit der Kontrolle läßt sich streiten. Sandy Peterson, Designer von Doom: »Bei einem Besuch in Frankfurt zeigten mir ein paar Kids stolz ihre Kopien von »Wolfenstein«, welches doch





Das coolste T-Shirt der Konferenz trug Doom-Programmierer Sandy Peterson: »Wrote it« steht lapidar auf der Rückseite.

eigentlich in Deutschland nicht mehr erhältlich sein darf – was sollen da Verbot und Indiziererei? Wenn sich außerdem Leute über das Abschießen von Hunden in der Nintendo-Version beschweren, gleichzeitig aber ohne mit der Wimper zu zucken im Spiel auf Menschen ballern, weiß ich wirklich nicht, was ich von Kontrollen halten soll.«

Fazit fast aller an der Diskussion beteiligten Designer: Selbst ein Wertungssystem kann Kinder nicht vor gedankenlosen Eltern schützen, die die Spiele dann eben selbst kaufen und den Kids als Beschäftigungsmittel in die Hand drücken. Wer Kinder im Vorschulalter bedenkenlos Sendungen wie »Beavis & Butthead« sehen läßt und dann über verantwortungsloses Verhalten des Fernsehsenders MTV klagt, hat selber nicht viel von Verantwortung verstanden.

MULTIMEDIA VS. ALTE SCHULE

Woran erkennt man einen Spieldesigner vom alten Schlag? Was unterscheidet ihn von den »neuen« Designern, die sich mit Multimedia und CD-ROM beschäftigen? Branchenguru Chris Crawford lud Sid Meier (Railroad Tycoon, Civilization) und Greg Roach (Quantum Gate) zu einem Doppel-Interview ein.
Beide hatten die gleichen Fragen (vor Publikum) zu beantworten. Die unterschiedliche Denkweise der beiden Designer-Seelen wurde dabei offensichtlich. Hier die besten Sprüche aus dem Interview:

CHRIS: Ihr seid auf einer einsamen Insel. Wer kommt mit: Marilyn Monroe, die Bibliothek des US-Kongresses oder das Software-Entwicklungssystem Eurer Träume, mit Dieselgenerator und unbegrenztem Spritvorrat?

GREG: Hmm, das ist eine schwere Frage. Vermutlich Marilyn Monroe, wenn möglich, noch ein paar Bände aus der Bibliothek.

SID: Marilyn Monroe, hm? Ich muß leider zugeben, ich würde das Entwicklungssystem nehmen.

CHRIS: Welches Buch habt Ihr zuletzt gelesen?

GREG: »The Alienist« von Caleb Carr. Ein Journalist auf den Spuren eines Serienmörders im New York des späten 19ten Jahrhunderts. Spannend und historisch akurat geschrieben, sehr zu empfehlen.

SID: Ein C++-Handbuch; eine Programmiersprache, die ich wohl nicht verwenden werde.

CHRIS: Welche Beziehung habt Ihr zu Computern?

GREG: Ich liebe und hasse sie. Gerade wenn ich sie richtig ausnutzen kann, sind sie schon wieder zu langsam.

SID: Ich sehe meinen Computer fast als einen alten Freund an. Wirklich verrückt: Wenn ich mit meiner Familie im Urlaub bin, fange ich nach einer Weile an, ihn zu vermissen. Nicht unbedingt einen bestimmten Computer, sondern eher das Programmieren an sich.

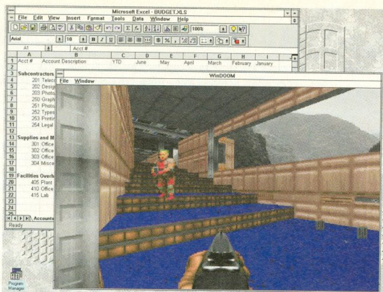
Quo vadis Adventure?

Wird der Schwanengesang für »klassische« Adventurespiele angestimmt? Durch die vielbeschworene Allianz zwischen Hollywood und Silicon Valley betreten Softwarehersteller einen Markt, der bislang dem Fernsehen und Kino vorbehalten war. Mit tollen Grafiken und Soundeffekten werden Spiele einem breiten Publikum schmackhafter gemacht, deren höchstes Glück bisher die nicht-interaktive Glotze mit Al Bundy und Konsorten war. Großer Spielraum für eigene Kreativität bleibt dabei (oft) auf der Strecke.

Auch die Anzahl und der Schwierigkeitsgrad der Puzzles in Adventures wurde von vielen Konferenzteilnehmern in Frage gestellt. Der Trend geht zu einer geringeren Anzahl leichterer Puzzles. Oft gehörte Begründung: Viele Käufer hätten mit einer Familie und einem Beruf gar nicht mehr die Zeit, ein riesiges Adventure komplett durchzuspielen. Wenn man abends müde von der Arbeit nach Hause komme, hätten die wenigsten auch Lust, wirklich harte Puzzles zu lösen. Es gibt sogar schon Extremfälle, bei denen man das Spiel startet und es ohne großartiges Zutun vor dem Spieler abläuft. Man kann zwar

hier und da noch beratend eingreifen, inwiefern es sich dabei aber noch um ein Spiel handelt, bleibt verborgen. Auch der Tod des Spielers wird mehr und mehr abgeschafft, sogar bei Spielen von Sierra, den bisher gnadenlosesten Sprite-Killern.

Einig sind sich alle Adventure-Programmierer: Eine gute Story entscheidet über Wohl und Wehe, ohne sie ist selbst die perfekte Grafik nur heiße Luft. Ob es allerdings »klassische« Adventures in friedlicher Koexistenz mit ihren wenig interaktiven Multimedia-Kollegen geben wird, ist fraglich. Bob Bates von Legend: »Finanziell wird es sich langfristig kein Softwareproduzent mehr leisten können, beide Programmtypen herauszubringen.«



Microsoft macht's möglich: »WinDOOM« soll zeigen, daß Windows auch für schnelle Actionspiele geeignet ist.

Die Zukunft von MS-DOS und Windows

Was macht eine Delegation von Microsoft auf der Game Developers Conference? Und warum reden alle auf einmal von »Winschie?« Richtig geschrieben steht dieses Wort für »WinG«, die Windows-Game-Developers-Library. Von Bill Gates persönlich beauftragt sitzt ein kleines Team in Seattle daran, Windows voll Actionspiele-kompatibel zu machen. Der lahmen Grafikperformance soll spätestens für Windows 4.0 Beine gemacht werden.

Um zu beweisen, daß man hier keine heiße Luft redet, übten die Microsoft-Mannen harrsche Selbstkritik: »Windows 3.1 ist mit Actionspielen etwa so spannend wie ein Schneckenrennen, wir geben es zu«. Und da zog man, unter ungläubigem Staunen der versammelten Entwickler, einen Trumpf aus der Tasche: Eine Beta-Version von »WinDOOM«, der Windows-Version des rasanten 3D-Actionspiels, welches kaum langsamer lief als die DOS-Variante.

Das Staunen der Anwesenden hörte damit nicht auf: Microsoft versprach allen Spieleentwicklern kostenlosen Sourcecode, Telefonsupport und die Verwendung der WinG-Library völlig umsonst in allen Spielen. »Wir tun alles, damit Ihr unter Windows entwickelt« war der am meisten zitierte Satz.

Ist der Stolperstein der langsamen Grafik aus dem Weg, bietet Windows tatsächlich Vorteile: Einheitliche Benutzerführung, keinerlei Soundkarten-Probleme, voller 32-Bit-Code, nie wieder Probleme mit AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, vereinfachte Kompatibilitätstests – da schlagen viele Entwicklerherzen höher.

Nun setzt Microsoft diesen Support aber nicht aus lauter Barmherzigkeit in Kraft: Es halten sich die Gerüchte, daß unter »Windows 4.0« (welches zum Jahreswechsel 1994/95 erscheinen soll) normale DOS-Spiele kaum zum Laufen zu bewegen sind.

Da Windows 4 das alte MS-DOS komplett ersetzt, hilft dann nur noch ein Griff zu einer Boot-Diskette mit »Alt-DOS«; die wird man aber 1995 kaum noch bekommen, weil Microsoft schleunigst Support und Vertrieb alter DOS-Versionen einstellen will.

Deswegen ist es wichtig, die Spiele mittels »WinG« zur neuen Betriebssystem-Generation kompatibel zu machen.

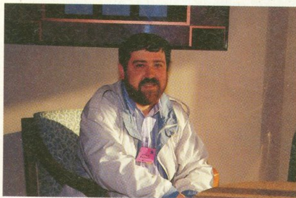
Die Meinungen der Spieleentwickler waren zwar geteilt, aber zumindest nicht durchgehend negativ. »IBM hätte sowas vor zwei Jahren mal für OS/2 machen sollen« meinten einige Programmierer grimmig, andere sagten »Wenn Windows 4 keine alten Spiele laufen lassen kann, wird's ein Flop – warum soll ich also Windows verwenden?«. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Software-Firmen im Laufe des Jahres für Windows 4 oder DOS 6 entscheiden.

(Roland Austinat/bs)

YOU WILL ENCOUNTER MANY PEOPLE WHO ARE PROGRESSIVE, ACTIVE AND INVENTIVE



Sie glauben nicht an Glückskekse? Dieser hier, den es am ersten Konferenzabend gab, stimmte jedenfalls auf den Punkt genau.



Den Konferenzteilnehmern war kein Weg zu weit: Alexei Patznikov, der Tetris-Erfinder und Leiter des »El-Fish«-Teams, wurde extra aus Rußland eingeflogen.

KONFERENZ-SPLITTER

- **Alle Teilnehmer der Konferenz erhielten beim ersten gemeinsamen Abendessen einen Glückskeks. Die Nachricht, die unseren Abgesandten per Keks erreichte, stimmte hundertprozentig: »Sie werden eine Menge Leute treffen, die fortschrittlich, aktiv und erfinderisch sind.«**
- **Abteilung »Bescheidenheit«: Rocket Science Games lud am ersten Abend ins Kino ein. Nicht irgendein Lichtspielhaus, sondern das 1000 Personen faßende IMAX-Kino in Paramounts Vergnügungspark um die Ecke wurde mal eben gemietet. Die Scharen von Konferenzteilnehmern, die spätabends ohne Rücksicht auf Verkehrsführung vom Hotel zum Park pilgerten, brachten kurzfristig Santa Claras Auto- und Straßenbahnverkehr zum völligen Erliegen.**
- **Trip Hawkins, Boß von 3DO, ließ es sich nicht nehmen, seine CD-ROM-Konsole persönlich vorzuführen. Allerdings flog er beim Spielen mit seinem Raumschiff zur Freude des Publikums permanent gegen Felswände, was er mit dem Fehlen seines Lieblings-Joysticks zu entschuldigen versuchte (die älteste Ausrede der Welt). Nach dem eher schleppenden Verkauf in den Staaten konnte Trip über die japanischen Verkaufszahlen frohlocken: 40000 3DO-Einheiten in der ersten Woche lassen für die Europa-Einführung hoffen.**
- **Härtester Spruch: »Wenn es im Oktober noch nicht raus ist, bringe ich mich um!« (Michael »Stonekeep« Quarles). Michael konnte aber immerhin melden, daß die Dungeons von Stonekeep fertig sind und nur noch zwei weitere Kreaturen gerendert werden müßten. Besonderer Wert wird auf Realismus gelegt; so wurden für den feurigen Drachen die »Backdraft«-Effektleute konsultiert.**
- **Starprogrammierer Dan Bunten (M.U.L.E., Command HQ) gibt's nicht mehr, trotzdem wurde eine Diskussionsrunde von D. Bunten geleitet. Wie kommt's? Nach einer Geschlechtsumwandlung heißt Bunten jetzt Dani und ist eine Frau.**

EINFACH PRESARIO – GLEICH VIERFACH

UNSERE KANDIDATEN IM SUPERWAHLJAHR

Presario 433
Platzsparender Kompakt-PC mit 486SX/33-Prozessor und kompletter Software zum sofortigen Loslegen.



Presario CDS 633
Vollwertig ausgestatteter Multimedia-PC mit 486SX/33-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und viel Software. Für Information, Spiel und Unterhaltung.



Presario 660
Hochwertiger, erweiterbarer PC für Spitzenleistungen im Büro zu Hause. Mit 486SX 2/66-Prozessor und Komplett-Software.



Presario CDS 860
Minitower mit höchster Leistung und Ausbaufähigkeit. Mit 486SX 2/66-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und jeder Menge Software. Für anspruchsvollste Multimediaanwendungen.



Treffen Sie Ihre Entscheidung:
4 ideale Anwärter fürs Büro zu Hause.

Ganz anders als in der Politik haben Sie bei den Presarios von Compaq wirklich noch die echte Wahl. Und das Beste ist: Was sie Ihnen versprechen, das halten sie auch. 100%ig. Leistung, die sich lohnt. Ausstattung, die keinen Wunsch offenläßt. Und von Anfang an unglaublich reichhaltige, vorinstallierte Software, für die Ihnen niemand mehr später in die Tasche greift. Typisch Compaq, aber noch längst nicht alles. Denn dazu kommen:

- Drei volle Jahre Garantie auf alle PCs.
- Volles Service- und Support-Programm.

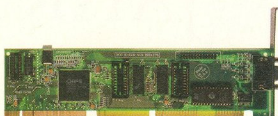
Also, wenn Sie viel für Ihren persönlichen Aufschwung tun wollen – treffen Sie die richtige Entscheidung: einfach Presario.

Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Videofetzer

Nach 32-Bit, 64-Bit, VLB und PCI kommt schon wieder ein neues Konzept auf den Markt, welches VGA-Karten schneller machen soll. Bocas neues Modell mit Namen »Voyager« bietet einen sogenannten »Video Cache«, das Zugriffe auf das RAM der VGA-Karte wesentlich beschleunigt.
Ob diese Technik bei Spielen tatsächlich Geschwindigkeitsvorteile bietet, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausprobieren.
Natürlich bietet die Voyager Beschleunigungs-Funktionen für Windows, volle VESA-Kompatibilität und einen True-Color-Modus für bis zu 16 Millionen Farbtöne. Mit einem MByte RAM und 256 KByte Cache soll die Voyager rund 320 Mark kosten, bei 2 MByte RAM und 512 KByte Cache steigt der Preis auf etwa 450 Mark.



Die Voyager-VGA-Karte von Boca bietet als erste einen Cache für Zugriffe auf das Video-RAM

Kratzerkiller

Auf einer Musik-CD ist ein kleiner Kratzer oft nicht zu bemerken. Die Fehlerkorrektur moderner Audio-CD-Spieler mogelt sich einfach um die kaputten Bits herum, so daß Sie kaum einen Unterschied in der Musik hören. Doch auf einer CD-ROM kann ein kaputtes Byte schon ein komplettes Programm zum Absturz bringen.
Wenn Sie einen solchen Kratzer in der CD haben, können Sie vor dem Neukauf einen Einsatz eines »Multimedia Repair Kits« von Allsop erwägen. Für rund 20 Mark erhalten Sie diverse Schleifpapiere und eine Spezialpaste, mit der Sie den Kratzer auf der CD wegschleifen können. Solange die silberne Aluminiumfolie im Inneren der CD nicht beschäftigt wurde, ist jede CD-ROM damit reparierbar. Allerdings sollten Sie etwas Fingerspitzengefühl mitbringen. Das nützliche Reparatur-Set ist im Computerfachhandel erhältlich.



Schleifen Sie Ihre CD-ROMs ab! Mit dem Multimedia Repair Kit beseitigen Sie Kratzer und retten beschädigte CDs.



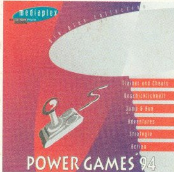
Gremlin Software setzt den Electronic-Arts-Modulhit »Desert Strike« für PCs um

Wüstenflieger

Ein neuer Trend: Umsetzungen von erfolgreichen Nintendo- und Sega-Modulen auf PCs. So hat die englische Firma Gremlin Software bei Electronic Arts die Rechte für »Desert Strike« und den Nachfolger »Jungle Stike« eingekauft.
In beiden Modulen schlüpft der Spieler in die Rolle eines Hubschrauber-Piloten der mehrere Missionen im Nahen Osten oder im Dschungel von Südamerika fliegen muß. Das actionlastige Spiel sehen Sie aus einer Schrägoben-Perspektive in angedeuteter 3D-Grafik. Desert Strike soll noch im Sommer auf den Markt kommen, Jungle Strike ist voraussichtlich kurz vor Weihnachten zu haben.

Lösungssammler

Gleich zwei CD-ROMs, die sich mit dem Thema »Spielelösungen« beschäftigen, sind fast gleichzeitig erschienen: »The Videogame Solution CD« kommt von der Firma Microforum aus den USA und bietet 90 Lösungen, 50 Cheats, 100 Editoren und eine Reihe von Demos und Shareware. Insgesamt sind runde 85 MByte Daten ungepackt auf der CD gespeichert.
Die deutsche Firma Mediaplex hat hingegen »Power-Games 94« im Angebot. Hier tummeln sich mehrere hundert Shareware-Spiele sowie über tausend Dateien zum Thema Spiele-Cheats und -Lösungen. Alle Dateien sind gepackt und nehmen trotzdem rund 260 MByte Platz ein.
Beide CDs bieten im wesentlichen Textdateien und Patches aus Mailboxen. Fast alle Texte und Lösungen sind in englischer Sprache; die Suche fällt bei der gut aufgeräumten »Videogame Solution CD« etwas leichter. Die CD-ROMs sind im Fachhandel erhältlich und kosten jeweils ca. 70 Mark.



Lösungen zu Dutzenden von Spieleklassikern finden Sie auf der »Power Games 94«-CD von Mediaplex

KURZ & BÜNDIG

+++ Monthy-Python-Fans, aufgepaßt: Das offizielle CD-ROM zur Komiker-Truppe mit dem Namen »The Secret to Intergalactic Success« soll am 11. August in den USA erscheinen. Produziert wird der Multimedia-Titel mit alten und neuen Sketchen, integriertem Spiel und einem Preisausschreiben von der Firma »7th Level«. Alle noch lebenden Pythons bis auf John Cleese sind aktiv bei der Programmierung des Titels dabei.

+++ Microsoft will sein »Windows Sound System« jetzt endlich richtig Soundblaster-kompatibel machen und hat die entsprechenden Lizenzen bei Creative Labs gekauft. Im Gegenzug kann Creative die Software des Windows Sound Systems demnächst den eigenen Soundkarten beilegen.

**+++ Soundkartenhersteller Media Vision befindet sich amerikanischen Mitteilungen nach in Schwierigkeiten. Es wird berichtet, daß sowohl das FBI wie die Börsenbehörde SEC die Geschäftsräume durchsucht haben. Angeblich wären in den letzten beiden Jahren die Geschäftsberichte gefälscht worden.
Fast alle Manager haben die Firma inzwischen verlassen, darunter auch erst der vor kurzem von Microsoft abgeworbene Software-Chef Min Yee und der neue Chef der Entwicklung, Shiraz Shivji (Vater des Atari ST). Der Quartalsbericht für Aktionäre, von dem Insider sagen, daß er massive Verluste von Media Vision enthält, wurde schon zweimal um mehrere Wochen verschoben.**

+++ Sharp hat in Japan ein Modem für einen Video-Camcorder vorgestellt. Mit dem Modem können einzelne Bilder in etwa 20 Sekunden an einen PC übertragen werden. Die Übertragung von Filmen ist aber nicht möglich.

+++ IBM-Wissenschaftler arbeiten an einer CD mit bis zu zehn »Schichten« von Daten. Zusammen mit der neuen »Blue Laser«-Technologie wäre es damit möglich, bis zu 30 Gigabyte, also rund 50 normale CD-ROMs, auf einer einzigen CD unterzubringen.

Krachmacher

Heiß geliebt oder innig gehaßt: Die Soundkarten der Firma Gravis haben eine stolze Fangemeinde, sorgen bei machen Spielern aber für Kopfweh dank Kompatibilitäts-Sorgen. Auch das neue Modell, die »Gravis Ultrasound Max« wird die Benutzer in die zwei Lager spalten. Die bewährten Gravis-Vorteile wie einfacher Ausbau durch RAM-Nachrüstung, 3D-Klang und 16-stimmiger Stereo-Digital-Sound wurden durch mehr RAM auf der Karte, 16-Bit-Aufnahme und ein Multi-CD-Interface passend für Panasonic, Sony und Mitsumi aufgestockt. Geblieben sind allerdings auch die Software-Emulationen: Nur mit RAM-fressenden Treibern, die nicht bei jedem Spiel funk-

tionieren, sind Sound Blaster- und General-Midi-Kompatibilität zu erreichen.
Dafür kann Gravis mit Stolz vermelden, daß immer mehr Spielehersteller die Ultrasound direkt mit eigenen Treibern unterstützen; dazu gehören beispielsweise Sierra und id-Software. Das neue Gravis-Modell ist in Kürze lieferbar und soll unter 500 Mark kosten.

Katzenjäger

Da sich »Wing Commander III« offensichtlich noch ein paar Monate hinziehen wird, zaubert Origin vorher einen weiteren Ableger dieser Serie aus dem Raumhelm: »Wing Commander: Armada« wurde heimlich vom »Academy«-Team entwickelt und war eigentlich wegen Wing III nicht zur Veröffentlichung vorgesehen.
Jetzt kommt das gute Stück doch auf den Markt und bietet eine erheblich aufgebohrte Grafik, die auch echte 3D-Objekte darstellen kann, sowie einen neuartigen Multiplayer-Modus über Modems und Netzwerke mit geteiltem Bildschirm auf einem PC. Für Einzelspieler soll es einen Missionseditor geben, der wesentlich mehr kann als sein eingeschränktes Gegenstück in »Academy«. Außerdem sollen Handelselemente wie in »Privateer« und ein vollständiges Strategiespiel mit Planung eines kompletten Feldzugs eingebaut werden. Das Spieluniversum wird von einem Zufallsgenerator auf Wunsch neu erzeugt und hat bis zu 2000 Planeten. »Armada« soll im Sommer erscheinen und setzt einen PC mit 486-Prozessor voraus.



»Wing Commander: Armada« wird einen Zwei-Spieler-Modus mit Modem- und Netzwerk-Support bieten



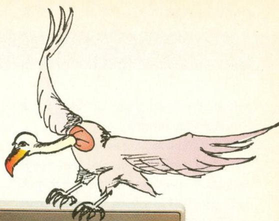
Die Grafikroutinen von »Armada« wurden komplett überarbeitet und zeigen jetzt echte 3D-Raumschiffe

Nachschubmelder

Battle Isle 2-Fans sollten sich den 15. Juli im Kalender anstreichen. Wenn niemand Blue Byte einen Strich durch die Rechnung macht, erscheint an diesem Tag die Szenario-CD-ROM »Das Erbe des Titan«, in welchem die Handlung von Battle Isle 2 fortgeführt wird.
Die neue CD benötigt das alte Programm und erweitert es um 16 neue Missionen und 10 neue Karten für mehrere Spieler, einen Turniermodus und sechs neue Einheiten. Außerdem soll die angekündigte Netzwerk-Unterstützung mitgeliefert werden. Neue Musiken und Zwischensequenzen runden die CD zu einem Preis von ca. 70 Mark ab. (bs)



■ Nach Branchengerüchten, daß Elektronik-Riese Philips mindestens 50 Prozent von Atari übernehmen möchte, schlägt die Bombe ein: Jack Tramiel, Gründer von Commodore, kauft Atari mit Mann und Maus; lediglich die Spielhallen-Abteilung bleibt in den Händen von Warner Communications. Tramiel feuert an seinem ersten Arbeitstag radikal die komplette Entwicklungsabteilung, das gesamte Management und alle Mitarbeiter des Telefonsupports. Die bedanken sich, indem sie die Telefonanlage so umprogrammieren, daß jeder Kundenanruf auf Jacks Privatleitung landet.
Warner wollte Atari offensichtlich loswerden: Tramiel hat 12 Jahre Zeit, die 240 Millionen Dollar Kaufpreis zu zahlen und muß keinerlei Anzahlung leisten. Außerdem kündigt Tramiel an, einen Macintosh-ähnlichen Computer zu bauen. In der Rekordzeit von neun Monaten entwickelt ein größtenteils von Commodore abgeworbenes Team unter Leitung von Shiraz Shivji den Atari ST.
■ Softwarehersteller Activision kündigt an, ab sofort hauptsächlich für das MSX-System entwickeln zu wollen. In Japan werden in kurzer Zeit 200.000 MSX-Computer verkauft. Doch in USA fangen die Startschwierigkeiten schon auf der CES und Comdex an: Keiner der japanischen Hersteller zeigt seine Geräte auf den amerikanischen Messen. Branchen-Experten versprechen trotzdem eine Million MSX-Geräte weltweit bis Jahresende - doch in den nächsten Monaten wird sich MSX zum größten Flop der Heimcomputer-Geschichte entwickeln.
■ IBM senkt die Preise für den IBM-PC um zehn Prozent; Hersteller von Clones wie Eagle oder Compaq verlieren Kunden und der Clone-Markt scheint damit am Ende. IBM stellt außerdem den PC2 vor, den ersten Rechner mit 80286-Chip. Der PC2 soll Multitasking beherrschen, doch die angekündigte Software (OS/2) erscheint erst fünf Jahre später. Außerdem wird der PC2 kurz vor Erscheinen in IBM AT umbenannt. Trotzdem meint der Entwicklungsleiter von Lotus, Jonathan Sachs: »Die Grenzen der PC-Kompatiblen sind erreicht. Wir brauchen dringend neue Hardware mit völlig anderen Prozessoren - der PC ist am Ende«. Zehn Jahre später steht das Ende des PCs immer noch aus...



Commodore vor der Pleite

ADIOS AMIGA?

Eine Ära neigt sich ihrem Ende entgegen: Commodore steht vor dem Aus. Der Computerpionier, dem eine ganze Generation von Fans in Deutschland den PET, den C 64 und den Amiga verdanken, ist finanziell am Ende. Alle Hoffnungen ruhen jetzt auf einem Investor, der Commodore übernehmen soll.

Dem Zusammenbruch ging eine lange Leidensgeschichte voraus. Bis zum Ende der 80er Jahre gehörte Commodore zu den Top 10 der Computeranbieter. Trotz gelegentlicher Krisen, wie den Wechsel des Gründers Jack Tramiel zum Erzrivalen Atari, konnte sich Commodore immer wieder an der Spitze behaupten. Dann begann ein langsamer Zerfallsprozeß, der von Flops wie dem CDTV und chronisch verspäteten Produkten geprägt war. Irving Gould, Hauptaktionär und graue Eminenz bei Commodore, schaffte es wiederholt mit umstrittenen Entscheidungen für Schlagzeilen zu sorgen. Erst in jüngster Zeit fand man mit dem Amiga 1200 wieder zu alter Schaffenskraft zurück. Doch inzwischen haben PCs und Spielekonsolen den Amiga in Sachen Sound, Grafik und Geschwindigkeit eingeholt und teilweise überholt.

Die Quittung erhielt Commodore mit rasant fallenden Marktanteilen. Anhaltende Verluste haben die finanzielle Basis inzwischen soweit zusammenschmelzen lassen, daß vor wenigen Wochen die Dachgesellschaft Commodore International auf den Bahamas in die Liquidation ging. Hinter diesem harmlosen Begriff verbirgt sich ein weniger harmloser Vorgang: Um die Forderungen der Kreditgeber und Lieferanten zu erfüllen, muß man alle Besitzstände verkaufen, um wieder Geld in die Kasse zu bekommen.

Im Falle von Commodore bedeutet dies, die Firmengebäude in aller Welt, zahlreiche Patente und die firmeneigene Fabrik im Malaysia zu verkaufen. Da auf der Habenseite vor allem der Amiga und die dazugehörige Technologie zu verbuchen sind, ist der Ausverkauf gleichbedeutend mit der Geschäftsaufgabe. Wie ein Schreiner, der das Lager räumt und nichts mehr produziert, besäße Commodore nichts mehr, was es dann verkaufen könnte.



Wahrscheinlich ist dieses Szenario aber nicht. Denn warum sollte eine Firma die Rechte am Amiga erwerben, am Namen Commodore aber nicht interessiert sein? Ein »Atari Amiga«, »Compaq Amiga« oder »Sony Amiga« würde kaum bessere Chancen bei den Anwendern haben als ein Commodore Amiga. Zumal da der Multimedia-Computer sich in Deutschland, Italien und England immer noch größter Beliebtheit erfreut. Diese drei Landesgesellschaften arbeiten auch profitabel, während Commodores Unfähigkeit, den Amiga vor allem in den USA zu etablieren, zu den erwähnten Verlusten führte. Daraus resultiert eine paradoxe Situation: 8,3 Millionen Dollar Verlust verzeichnete man in der ersten drei Monaten 1994, obwohl 80 Prozent des Commodore-Umsatzes in Europa erwirtschaftet werden. Auf dem alten Kontinent wurde sogar ein kleiner Gewinn erzielt, wie Insider vermelden.

Auf dieser Tatsache fußt auch die Hoffnung von Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf, der seit Wochen von Verhandlungen mit Investoren erzählt. Der neue Partner soll Commodore mit einer Finanzspritze von 50 Millionen Dollar sanieren und erhält dafür alle gesunden Teile von Commodore.

Sollte der mysteriöse Großkonzern (viele Branchenkenner tippen übrigens auf das koreanische Konglomerat Samsung) diesen Schritt wagen, wäre der Amiga in Deutschland gerettet. Die englische Branchenzeitung CTW meldete Mitte Mai indes vage Gerüchte, nach denen Commodores einstiger Heimcomputer-Rivale Amstrad die Rosinen aus der Amiga-Patentmasse herauskaufen will.

Erbringt der Verkauf der Firmenwerte nicht genügend Geld, ist Commodore International, bzw. der beauftragte Liquidator zahlungsunfähig.

Dieses Schicksal ereilte bereits Commodore Electronics in den USA. Als logische Konsequenz meldete die amerikanische Tochter Anfang Mai »freiwillig« Konkurs an.

Nach der endgültigen Bankrotterklärung wird ein unschöner Prozeß seinen Lauf nehmen. Die Gläubiger werden versuchen, aus der Commodore Holding jeden verfügbaren Pfennig herauszuholen. Weil die Konzernmutter auf den Bahamas nicht zahlen kann, wird man sich an die Töchter halten. Können diese die Schulden ebenfalls nicht begleichen, sind sie genauso zahlungsunfähig und damit bankrott. Ohne den Investor ist es also nur eine Frage der Zeit, bis auch bei der eigentlich profitablen Commodore-Tochter in Frankfurt die Lichter ausgehen werden.

Und selbst wenn die Gläubiger für einige Zeit auf die Gelder verzichten würden, bräuchte Commodore Amigas, die man verkaufen kann. Wechselt aber die Fabrik den Besitzer oder erhält eine andere Firma die Rechte am Amiga, bekäme Commodore Deutschland ein ernsthaftes Problem, weil man schlicht keine Computer zum Verkaufen hätte. Dann bliebe nur die Rückkehr in den PC-Markt.

(Greg Oldman/hl)

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 2 11 88** MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1942 - Pacific Air War ... A 94,99*
Aces over Europe ... V 79,99
Aces of the Deep ... V 79,99*
Airbus A 320 America ... A 87,99
Archon Ultra ... V 79,99
Aufschwung Ost ... V 64,99
Battle Isle 2 ... V 79,99
Burning Steel ... V 79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor je ... V 35,99
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2) .E 64,99
Burning Steel 2 ... V 79,99*
Caribbean Desaster ... V 79,99*
Carriers at War 2 ... E 79,99
Chartbreaker ... V 64,99*
Civilization ... V 89,99
Christoph Kolumbus ... V 79,99
Comanche ... V 87,99
Comanche Mission Disk 1 ... V 47,99
Com. over the Edge (Miss.Disk 2) V 54,99
Death or Glory ... V 94,99
Delta V ... E 64,99*
Der Patrizier ... V 79,99
Der Planer ... V 79,99
Der Planer Extra (Zusatzdiskette) .. V 39,99
Elite 2 - Frontier ... A 64,99
Empire DeLuxe ... V 64,99
F 1 ... A 64,99
F-14 - Fleet Defender ... A 94,99
Falcon 3.0 ... A 69,99
Fighter Bomber ... A 24,99
Flugsimulator 5.0 ... V 134,99
FS5.0 Scenery Disk versch. ab ... 47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je ... V 39,99
Genesia ... E 59,99
Hanse - Die Expedition ... V 39,99*
Harpoon 2 ... E 79,99*
History Line 1914 - 1918 ... V 64,99
Incredible Toons ... V 74,99
Kingmaker ... V 64,99
Mad News ... V 77,99*
Mad TV ... V 39,99
Master of Orion ... A 94,99
Mechwarrior 2: The Clans ... A i. Vorb.
Mephisto Genius (R. Lang) ... V 114,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder) ... V 79,99
Merchant Prince ... A 74,99
Nomad ... A 54,99
Outpost ... V 79,99*
Overlord ... A 64,99*
Pacific Strike ... A 87,99
Pacific Strike Speech Pack ... A 37,99
Penthouse Hot Num. Deluxe ... V 59,99
Pinball Dreams ... A 59,99
Pinball Dreams Datadisk ... A 35,99
Pinball Fantasies ... A 59,99
Pirates Gold ... V 89,99
Premier Manager 2 ... E 59,99
Privateer + Speech Acc. Pack .. A 89,99
Privateer Sp. Operations 1 ... A 37,99
Quarter Pole ... V 64,99
Rally ... E 64,99
Red Baron + Mission Disk ... V 79,99
Return of the Medusa Gold ... V 79,99*
Rüsselsheim (Detroit) ... V 64,99
Silver Ball ... A 54,99
Sim City DeLuxe ... A 79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)
Sim City 2000 ... V 87,99
Sim City 2000 Scenario 1 ... E 35,99
Skat '92 ... V 59,99
Software Manager ... V 64,99
SSN-21 Seawolf ... E 79,99
SSN-21 Seawolf ... V 79,99*
Starlord ... V 94,99
Strike Commander ... A 87,99
Strike Com. Speech Pack ... A 35,99
Strike Com.Tactical Op. 1 ... A 37,99
S. U. B. ... V 64,99*
Subwar 2050 ... A 94,99
Syndicate + Data Disk ... V 79,99
T. F. X. ... A 87,99
The e. more incred. Machine ... V 64,99
Theme Park ... V i. Vorb.
Tornado ... A 79,99
Tornado Desert Storm ... A 37,99
UFO Enemy Unknown ... V 94,99
Victory at Sea ... E 79,99*
Wallstreet Manager ... V 79,99
Warlords 2 ... E 79,99
Werewolf KA 50 ... A 64,99*
Wings of Glory ... V i. Vorb.
World War 2 - Battles of the S. P. ... A 74,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2) ... A 87,99
WC 2 inkl. Speech Pack ... V 64,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2 ... A 45,99
X - Wing ... A 87,99
X - Wing Upgrade Kit ... V 54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) ... V 39,99
Zeppelin - Giants of the Sky ... V 77,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Alone in the Dark ... V 87,99
Alone in the Dark 2 ... V 87,99
Al Quadim ... E 64,99
Bazooka Sue ... V 87,99*
Beneath a Steel Sky ... V 59,99
Bioforge ... V i. Vorb.
Bloodnet ... A 87,99*
Bloodstone ... A 59,99
Daemonsgate ... A 59,99*
Dark Sun - Shattered Lands ... V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) ... V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif) ... V 79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ... V 87,99
Der Clou ... V 79,99*
Dune 2 ... V 59,99
Eye of Beholder 3 ... V 79,99
Fantastic Dizzy ... V 59,99
Fantasy Empires ... V 79,99
Flashback ... V 64,99
Gabriel Knight ... V 74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) ... V 74,99
Hired Guns ... V 87,99
Inca 2 - Wiracocha ... V 87,99
Indiana Jones 4 (ANGEBOT) ... V 47,99
Innocent until caught ... A 87,99
Lands of Lore ... V 59,99
Leisure Suit Larry 6 ... V 74,99
Might and Magic 5 ... V 87,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT) ... V 35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT) ... V 47,99
Police Quest 4 ... V 64,99
Quest for Glory 4 ... V 64,99*
Ravenloft ... E 79,99
Robinson's Requiem ... V 64,99*
Sam & Max ... V 84,99
Shadow Caster ... A 79,99
Space Quest 5 ... V 64,99
Star Trek 2 Judgement Rites ... A 79,99
Stronghold ... V 79,99
System Shock ... V 87,99*
The Blue and the Gray ... V 64,99
The Elder Scrolls - Arena ... E 64,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte ... V 79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle ... A 79,99
Ult. 7 Teil 2 Data Silver Seed ... A 37,99
Ultima 8 - Pagan ... V 87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack ... V 37,99
Ultima Underworld ... A 74,99
Ultima Underworld 2 ... A 74,99
Unlimited Adventures ... V 79,99

KIDS SOFTWARE (AUCH FÜR ERWACHSENE)

Fatty Bear's Fun Pack ... E 54,99
Peter Pan ... V 64,99
Scooters Zauberschloß ... V 64,99
Spelunx ... E 69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Amtex Compilation ... A 64,99
(Eight Ball DeLuxe, Tristan)
Award Winners Gold ... A 64,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)
Big Four ... V 59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)
Classic Power Compilation ... V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2 ... A 64,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Dreamlands ... A 54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)
Excellent Games ... A 64,99
(Car & Driver, James Pond 2, J.W. Snooker, Populous 2)
Fantastic Worlds ... A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Kind of Magic 4 ... V 64,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Lords of Power ... V 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)
Lucas Arts Classic Sim. ... A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Space Legends ... A 74,99
(Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Com. 1)
The Greatest ... V 59,99
(Dune, Lure of Temptress, Shuttle)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed ... A 54,99
Body Blows ... A 54,99
Breakline ... A 47,99
Cannon Fodder ... V 59,99
Chaos Engine ... A 54,99*
Cool Spot ... A 54,99*
Corridor 7 ... A 35,99*
Dangerous Streets ... A 47,99*
Diggers ... V 64,99
Fantastic Dizzy ... A 59,99
Fire and Ice ... A 54,99
Fury of the Furries ... A 59,99
Goblins 3 ... V 79,99
In Extremis ... A 64,99
Krusty's Fun House (Simpsons) ... A 54,99
Lemmings 2 - The Tribbes ... A 79,99
Xmas Lemmings ... A 35,99
Lollypop ... A 74,99*
Oscar ... A 54,99
Overdrive ... A 54,99*
Oxyd magnum ... V 47,99
Prince of Persia 2 ... A 64,99
Sabre Team ... V 79,99
Street Fighter 2 ... A 59,99
Strike Squad ... A 87,99
Superfrog ... A 54,99*
Terminator Rampage ... E 64,99
Terminator 2 - Arcade Game ... A 54,99
Terminator 2029 ... E 74,99
Terminator Data Op. Scoure ... E 39,99
Tie Fighter ... E 87,99*
Troddlers ... A 54,99
Tubular Worlds ... A 64,99
Turrican 2 ... A 64,99*
Yo! Joe! ... A 59,99

SPORT & SPORT-SIMULATION

Anstoss ... V 64,99
Arcade Pool ... A 28,99*
Archer McLeans Pool Billard ... A 59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0 ... V 64,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick ... V 94,99*
Crazy Sports Football ... A 64,99
Eishockey Manager ... V 79,99
FIFA International Soccer ... V 69,99*
Formular One Grand Prix ... A 94,99
Front P. Sp. Football Pro'93 ... E 64,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini) ... V 59,99
Hattrick ... V 77,99*
Indy Car Racing ... V 79,99
J. Connors Great Courts 2 ... A 24,99
Jordan in Flight ... A 74,99
Links ... A 32,99
Links 386 Pro ... A 94,99
Links Data Disk für 386 Pro je ... E 45,99
Links Data Castle Pines ... E 45,99
Lothar Matthäus Fußball ... A 64,99
Lotus 3- The Ultimate Chal. ... A 59,99
NFL Coaches Club Football ... A 79,99
Ryder Cup Golf ... A 64,99
Striker ... E 64,99
Unnecessary Roughness ... A 64,99
Winter Olympics ... A 64,99
Winter Super Sports ... A 24,99
World Cup USA '94 ... V i. Vorb.

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie ... A 89,99
(10 verschiedene Titel)
Aces of the Deep ... V 79,99*
Aegis: Guardian o the Fleet ... A 87,99*
A Hard Day's Night (Beatles) ... E 64,99
A 320 Airbus ... V 87,99
Alone in the Dark ... V 94,99
Archon Ultra ... V 64,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy ... V 79,99*
Battle Chess 1 SVGA ... A 94,99
Battle Isle 2 ... V 84,99
Beneath a Steel Sky ... V 109,99*
Black Line Vol. 1 ... V 54,99
(Space Max, Tiebreak, Transworld)
Black Line Vol. 2 ... V 54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)
Bloodnet ... A 87,99*
Burning Steel Compilation ... V 87,99
Burntime ... V 79,99
Caribbean Disaster ... V 87,99*
Classic Flight Simulations ... A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation ... V 94,99
Conspiracy ... V 94,99
Core Super Games ... V 64,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)
Cover Girl Strip Poker ... V 64,99
Critical Path ... V 99,99
Cyber Race ... V 87,99
Dark Sun ... V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) ... V 64,99
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ... V 94,99
Der Clou ... V 79,99*
Der Patrizier ... V 87,99
Der Planer (inkl. Zusatzdisk) ... V 87,99
Der Rasenmäher Mann ... A 87,99
Diggers ... V 64,99
Dracula Unleashed ... A 89,99
Dragon Lore - The Legend Begins .. V 64,99*
Dragonsphere ... A 87,99
Dungeon Hack ... E 64,99
Elite 2 - Frontier ... A 64,99
Empire DeLuxe ... V 64,99
Eye of Beholder Trilogy ... V 87,99
Eye of the Storm ... V 79,99
Fantasy Empires ... E 64,99
Gabriel Knight ... V 79,99*
Gateway 2: The Homeworld ... E 64,99
Goblins 3 ... V 99,99
Golden 7 ... A 94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Hand of Fate (Kyrandia 2) ... V 109,99
Hannibal + 200 Shareware ... V 59,99
Hattrick ... V 87,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS ... V 35,99
Hits for Six - Vol. 6 - 9 je ... A 54,99
Historyline 1914 - 1918 ... V 59,99
Inca ... V 114,99
Inca 2 - Wiracocha ... V 114,99
Indi Jones 4 +1000 Shareware .. V 64,99
Inferno ... A 94,99*
Innocent until caught ... V 59,99
Iron Helix (benötigt SVGA) ... A 79,99
Jurassic Park (Dino Park) ... A 64,99
Kind of Magic 4 ... V 64,99*
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Kings Quest 5 ... A 79,99
Kings Quest 6 ... A 87,99
Labyrinth of Time ... E 74,99
Lands of Lore ... A 94,99
Leisure Suit Larry 6 ... V 64,99*
Lei. Suit Larry Collection (1 - 5) ... V 79,99*
Lemmings 1 Doublepack ... V 64,99
Lemmings 2 - The Tribbes ... A 59,99*
Lollypop ... A 64,99*
Lost in Time ... V 87,99
Lucas Arts Classic Adventures ... V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Classic Sim. ... A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Mad Dog McCree ... E 74,99
Mad News ... V 87,99*
Mega Race ... A 64,99
Microcosm ... A 109,99
Might & Magic Trilogie ... V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Myst ... A 119,99
Nomad ... A 59,99
Outpost ... V 87,99*
Pinball Dreams Deluxe (inkl. Data) ... A 74,99*
Police Quest 4 ... V 79,99*
Privateer (inkl. Speech Pack) ... A 99,99*
Quantum Gate ... E 99,99
Quest for Glory 4 ... V 79,99*
Ravenloft ... E 79,99
Rebel Assault ... V 79,99
Sam & Max hit the road ... E 87,99
Sam & Max hit the road ... V 94,99*
Shadowcaster ... A 94,99
Sherlock Holmes - Lost Files ... V 94,99*
Space Hulk ... V 94,99*
Space Quest Collection (1 - 5) ... V 87,99*
Spellcasting Party Pak ... E 64,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorc.'s Appliance, 301: Spring Ball)
Starlord ... V 94,99
Strike Commander (+ Tact. Op. 1) .A 87,99
Stronghold ... V 79,99
Subwar 2050 ... V 94,99*
Syndicate Plus (inkl. Data) ... V 94,99
T. F. X. ... A 94,99
The 7th Guests ... A 94,99
The Games Compendium ... A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Greatest ... A 47,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)
The Hidden Below ... A 64,99
The Horde ... E 79,99
The Journeyman Project ... V 64,99
Theme Park ... V 99,99*
Tie Fighter ... E 87,99*
Tornado (+Miss. Desert Storm) ... A 94,99
Turrican 2 ... A 59,99*
UFO - Enemy Unknown ... V 94,99
Ultima 7 Bundle ... A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) ... V 114,99
Ultima Underworld 1 & 2 ... E 87,99
Under a Killing Moon ... V 109,99*
Who shot Johnny Rock ... E 94,99
Winter Olympics ... A 72,99
Winter Super Sports ... A 54,99
Wizardry 6 + 7 ... V 87,99
Wolfpack ... V 64,99
Wrath of the God ... E 114,99
Zeppelin - Giants of the Sky ... V 87,99*

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VTO Programmen auf Diskette oder CD

Joysticks-Hardware-Zubehör

Gravis
schwarz ... 74,99
Analog Pro ... 79,99
Game Pad ... 48,99
Eliminator Game-Card ... 69,99
Thrustmaster
Flight Control ... 159,99
Flight Control Pro ... 279,99
Weapon Control ... 259,99
Ruder Pedals ... 279,99
Game Card ... 69,99
Formular T1 Lenkrad ... 319,99
Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box ... 58,99
Manix Deck, grau ... 69,99
Stand.,transparent anschlußfertig 58,99
Flightstick PRO ... 139,99
Tecno
Pro HAWK TP 123 ... 29,99
Pro HAWK TP 189 ... 24,99
PC Mouse TP 170 ... 29,99
Smart Card TP 113 ... 29,99

CD-ROM Laufwerk ... 349,99
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller

CD-ROM Laufwerk
AZTECH CDA 268-01 A ... 299,99
Doublespeed 300KB/sec. / Photo-CD-Kompatibel / Multisession / MDR Technologie / Vollwe MPC Level 2 Standard

Soundkarten
Soundblaster SB 16 ... 369,99
Soundblaster SB 16 ASP ... 469,99
Sound Galaxy BX II ... 119,99
Sound Galaxy Pro 16 Basic ... 269,99
Sound Galaxy Pro 16 Extra ... 359,99
Orchid Game Wave ... 349,99
Orchid Sound Wave inkl. Boxen 499,99

Leerdisketten - formatiert
3,5" HD 10 Stck. ... 9,99
3,5" HD 50 Stck. ... 44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB ... 34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

84,99 Pizza Connection, dtsch. Version

77,99 Die Siedler, deutsche Version

84,99 CD Rom Anstoss inkl. World Cup Edition, dtsch. Version

99,99 CD Rom Ultima 8 inkl. Speech Pack, dtsch. Version

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
Outpost: © Sierra On-Line

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat)	Hersteller
1	SIM CITY 2000	(1)	Maxis
2	T.F.X.	(3)	Ocean
3	SAM & MAX HIT THE ROAD	(4)	LucasArts
4	ANSTOSS	(2)	Ascon
5	ULTIMA VIII: PAGAN	(–)	Origin
6	BATTLE ISLE II	(–)	Blue Byte
7	AUFSCHWUNG OST	(5)	Sunflowers
8	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(6)	Microsoft
9	DAY OF THE TENTACLE	(11)	LucasArts
10	INDY CAR RACING	(14)	Virgin/Papyrus
11	PINBALL FANTASIES	(8)	21st Century
12	PRIVATEER	(9)	Origin
13	CHRISTOPH KOLUMBUS	(7)	Software 2000
14	X-WING	(9)	LucasArts
15	HAND OF FATE	(18)	Virgin/Westwood
16	JURASSIC PARK	(19)	Ocean
17	MORTAL KOMBAT	(15)	Virgin
18	SYNDICATE	(16)	Bullfrog/Electronic Arts
19	FRONTIER (ELITE II)	(13)	Gametek
20	PIRATES GOLD	(17)	Microprose

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat)	Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1)	LucasArts
2	BATTLE ISLE II	(2)	Blue Byte
3	ULTIMA VIII: PAGAN	(–)	Origin
4	T.F.X.	(10)	Ocean
5	DAY OF THE TENTACLE	(3)	LucasArts

Quelle: Media Control

SCHNELL (B)RENDERN

Neue 3D-Chips für PC

Rasante 3D-Grafik ohne ständigen Prozessor-Tausch: Neue Soft- und Hardware soll bald die PC-Spielwelt umkrempeln.



Grafiken wie diese aus »Creature Shock« soll ein PC bald in Echtzeit berechnen.

Was ist der Haken an Flugsimulationen, 3D-Action und den Rollenspielen mit »Underworld«-Grafik? Die Grafik wird immer realistischer, doch die Geschwindigkeit sackt gewaltig ab. Bisher kann der Spieler nur durch Kaufen immer neuer PCs mit neuen Prozessoren dagegensteuern. Erst 486, dann DX2, dann Pentium – eine Endlosschleife, die ganz schön ins Geld geht.

Jez San, englischer Tausendsassa der Spieleszene und Boß von Argonaut Software, will das ändern. Sein Team entwickelte zuletzt einen Zusatzchip für die Super-Nintendo-Konsole, den »Super FX«, der im Modul »Starwing« verwendet wird. Jetzt soll die neueste Generation von 3D-Beschleunigern auch in PCs loslegen.

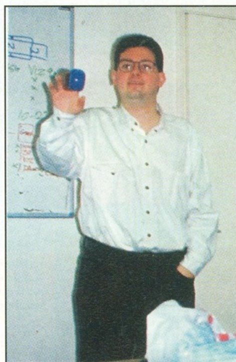
»BRender ist in erster Line eine sehr schnelle 3D-Software-Library,« erzählt uns Jez San in seinem Londoner Büro, während er in Echtzeit komplexe 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubert. Die »Venus von Milo« bewegt sich absolut fließend über den Monitor, komplett mit Licht und Schatten, Reflektionseffekten und einer marmorglatten Oberfläche. Von eckigen Kanten und typischen Computer-Pixeln keine Spur. »Dieses 3D-Objekt besteht aus 4500 Polygonen. Unsere Software schafft auf diesem Rechner rund 80.000 Polygone pro Sekunde, also bringen wir rund 18 Bilder pro Sekunde auf den Schirm«. Zum Vergleich: Objekte in Flugsimulationen haben meist weniger als 100 Polygone. Jez' Vorführrechner ist ein Pentium mit 60 MHz. »Aber auf einem DX2 sind wir nur ca. 20 Prozent langsamer – der Pentium ist lange nicht so schnell, wie immer gesagt wird«. Die BRender-Software kann jeder Spieleentwickler für eigene 3D-Programme lizensieren. »Die Vorteile sind enorm: BRender ist eines der schnellsten Systeme am Markt. Der Programmierer muß also nicht mehr monatelang an 3D-Routinen grübeln, sondern kann sich ganz auf das Spiel stürzen. Und wenn alle Programmierer Zugriff auf die gleiche Technologie haben, muß man die Käufer wieder mit gutem Spieldesign und nicht bloß mit netter Grafik beeindrucken«.

Aber BRender hat noch einen weiteren Trumpf in der Hinterhand: Argonaut bastelt an einem Hardware-Chip, der 3D-Spiele beschleunigt. Der Chip mit dem Codenamen »XLR8« (ausgeprochen: »accelerate«) soll auf VGA-Karten integriert werden. Der Chip enthält einen kompletten RISC-Prozessor, welcher auf 3D-Grafik abgerichtet wird. »Ein Spiel mit BRender wird automatisch erkennen, ob ein XLR8 vorhanden ist. Dann muß der PC keine 3D-Berechnungen mehr durchführen. Die Objekte, Lampen und Kamerapositionen werden dem XLR8 übergeben. Der berechnet das Bild drei- bis fünfmal schneller als ein 486er und schreibt es direkt in die VGA-Karte. Währenddessen kann der PC weiterarbeiten, hat also mehr Zeit für die Spielelogik. So wird ein 386er mit XLR8-Karte ein BRender-Spiel schneller laufen lassen als der flotteste Pentium«.

Argonaut ist mit der Idee aber nicht alleine. So hat Intel ein eigenes 3D-System für Spiele angekündigt. Jez ist mißtraurisch: »Das Intel-System beschleunigt nur eine Hälfte: Das Malen der 3D-Polygone, nachdem die meisten 3D-Berechnungen vom PC ausgeführt wurden. Unser System kann hingegen den kompletten Prozeß auf einen anderen Chip abwälzen. Und diesen Chip werden wir ständig weiterentwickeln. Dann könnte jemand seinen PC behalten und nur alle 12 bis 18 Monate eine neue, noch schnellere 3D-VGA-Karte kaufen. Das ist preiswerter und umweltfreundlicher.« Trotzdem hält sich Argonaut alle Türen offen: »Wir wollen mit BRender alle Grafikkarten mit irgendeiner Form von 3D-Support unterstützen. Es wird auch Treiber für Karten nach dem Intel-Standard geben. Dann laufen BRender-Spiele auch flotter, nur eben nicht ganz so schnell wie mit unserer Lösung. Es ist dann wie mit Windows 3.1-Beschleunigern: Je nach Hersteller bekommt man mehr oder weniger Leistung.«

Bis Weihnachten 1994 soll die erste 3D-VGA-Karte eines namhaften Herstellers erhältlich sein; Argonaut will zu diesem Termin bis zu vier BRender-Programme selber veröffentlichen, darunter die Umsetzung des Spielhallentitels »Ridge Racer« – Diskussionen mit Automaten-Hersteller Namco laufen noch. Jez selbst reist um die Welt, um möglichst viele Programmierer von seinem System zu überzeugen. »BRender kann die Spielewelt von beiden Seiten verändern: Programmierer haben mehr Zeit, sich um das Spieldesign zu kümmern, und erhalten Zugriff auf die leistungsfähigste Hardware am Markt. Die Käufer können den Teufelskreis der Upgrades durchbrechen und auf bessere Spiele hoffen. Beide Seiten gewinnen«. Hoffen wir, daß Jez Recht behält.

(bs)



Auf den Chip gekommen: Argonaut-Boß Jez San

Die 4. Dimension

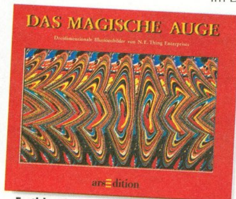
Stereogramme: Chaotische Pixelmuster verbergen faszinierende 3D-Bilder. Mit etwas Know-How wird jeder zum digitalen Trickkünstler. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit dem PC beeindruckende Grafiken mit räumlicher Tiefe erzeugen können.

Eine Welt ohne dreidimensionales Sehen? Unmöglich! Und doch leben gerade die Computerspieler in virtuellen Welten, welche die drei Dimensionen nur vorgaukeln. Selbst Flugsimulatoren oder 3D-Spiele wie »Ultima Underworld« bieten kein echtes räumliches Sehen. Der Spieler kann sich zwar nach »vorne« und »hinten« bewegen, doch er sieht das Bild nur platt und zweidimensional auf dem Monitor – von wirklicher Raumtiefe keine Spur. Abhilfe schaffen die noch viel zu teueren und ulkig aussehenden Virtual-Reality-Helme oder spezielle Brillen. Wer dennoch faszinierende Bilder ohne technische Hilfsmittel sehen will, hat eine gute und fast kostenlose Alternative: Stereogramme.

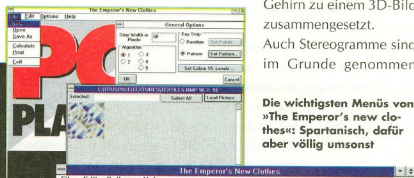
Mittlerweile gibt es reichlich PC-Software, um Stereogramme zu erzeugen. Eine nahezu beliebige Conputergrafik kann von entsprechenden Programmen in die chaotisch aussehenden Punktmuster verwandelt werden. Wer so ein Bild zum ersten mal sieht, kann nur wenig damit anfangen. Das Sehen der dreidimensionalen Struktur, die in dem Punkt- und Farbengewirr versteckt ist, erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Stereogramme nutzen die Art und Weise, wie der Mensch räumlich sieht, und überlisten das Gehirn mit einem simplen Trick.

Das rechte und das linke Auge liegen bei einem Menschen im Durchschnitt etwa 6,2 Zentimeter auseinander. Dadurch hat jedes Auge einen anderen Blickwinkel. Prüfen Sie es nach: wenn Sie sich einen Finger vor die Nase halten und abwechselnd ein Auge schließen, sehen Sie, daß der Finger hin und her »springt«. In Wirklichkeit sehen Sie ihn aus zwei verschiedenen Winkeln. Wenn Sie beide Augen öffnen, setzt Ihr Gehirn die Informationen der beiden verschiedenen Blickwinkeln zu einem räumlichen Bild zusammen. Auf diesem Prinzip basieren die sogenannten »Rot/Grün«-Brillen, die in alten 3D-Comics und Filmen verwendet wurden: Die rote Linse zeigt dem einen Auge nur das grüne Bild, während der rote Teil des Bildes durch die rote Linse verschwindet: Jedes Auge sieht nur sein eigenes Bild und diese werden im Gehirn zu einem 3D-Bild zusammengesetzt.

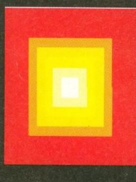
Auch Stereogramme sind im Grunde genommen



Erstklassige Stereogramme zeigt der Bestseller »Das magische Auge«



Die wichtigsten Menüs von »The Emperor's new clothes«: Spartanisch, dafür aber völlig umsonst





»RDSDraw«: Mit speziellen Zeichen-Werkzeugen wird das Malen der 3D-Bilder vereinfacht



In Sekundenschnelle rechnet »RDSDraw« das Motiv in ein Stereogramm um



So arbeitet »The Emperor's new clothes«: Der Streifen am linken Bildrand wird mehrfach wiederholt. In die Wiederholungen werden die Bilder für das linke und rechte Auge »codiert«.



Können Sie es sehen? Unser PC Player-Logo schwebt im Raum

nichts anderes als zwei ineinander kodierte Bilder, die zwei Blickwinkel enthalten. Wenn Sie sich ein Stereogramm aufmerksam ansehen, fällt Ihnen auf, daß es aus sich senkrecht wiederholenden Mustern besteht. Das Gehirn setzt das 3D-Bild aus leichten Variationen des Musters zusammen. Um das Motiv räumlich zu sehen, muß man nur jedem Auge die für es bestimmten Muster zeigen. Das geht auf zwei Arten: die eine Methode ist, mit der Nasenspitze das Bild zu berühren und die Augen ins Leere hinter dem Blatt oder Monitor blicken zu lassen. Versuchen Sie sich zu entspannen, ein fiktives Gebirge am Horizont zu sehen und die Augen darauf einzustellen; ignorieren Sie einfach das Buch vor Ihren Augen. Wenn Sie so in die »Ferne« gucken, sind Ihre beiden Augen fast parallel ausgerichtet. Dadurch »schielen« Sie automatisch auf das Punktmuster. Jedes Auge sieht einen anderen Teil der Punkte – durch die Wiederholungen im Muster scheinen Sie aber auf den selben Teil zu schauen. Die kleinen Verschiebungen innerhalb der Muster sorgen aber dafür, daß Ihr Gehirn eine dreidimensionale Struktur (die gar nicht da ist) zu erkennen glaubt.

Wenn Sie sich an den verschwommenen Anblick gewöhnt haben, bewegen Sie das Bild ganz langsam vom Auge weg und starren weiter in die Ferne. Jetzt kommt der schwierigste Teil: Sobald Sie etwas sehen, dürfen Sie es auf keinen Fall fixieren! Die Augen müssen weiter parallel bleiben. Wenn Sie diese Hürde genommen haben, wird sich das Bild in voller Pracht zeigen. Geübte Stereogramm-Leser können sogar zwinkern und sich Details eines Bildes ansehen.

Die zweite Methode ist ebenso einfach, funktioniert aber nur mit glänzendem Papier oder nicht entspiegelten Monitoren. Dazu hält man das Bild unter eine Lichtquelle und sieht den reflektierten Lichtpunkt an. Nach wenigen Sekunden erhält man einen Eindruck von Tiefe, dann wird das Bild deutlich. Bei Monitoren fixiert man einfach ein Objekt, das sich in der Glasscheibe spiegelt. Am simpelsten geht das mit dem eigenen Spiegelbild. Bei den modernen, entspiegelten Monitoren funktioniert das leider nicht. Üben Sie am besten beide Methoden, denn je nach Motiv funktioniert die

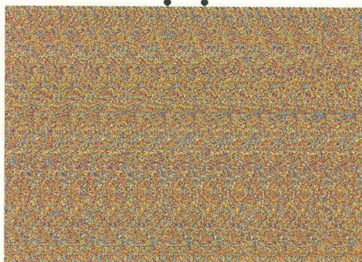
PC PLAYER

Das ist die Vorlage, die wir für unser Logo benutzten

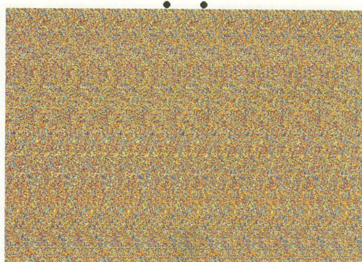
AUGENSCHADEN?

Ganz einfach ist das Betrachten von Stereogrammen nicht. Tränende Augen nach dem fünfzigsten erfolglosen Versuch sind durchaus drin. Wer es übertreibt, wird mit überanstrengten und brennenden Augen bestraft. Doch die Nachwirkungen sind nicht schlimmer als bei längerem, intensiven Lesen.

Wer nicht stundenlang ununterbrochen auf ein Bild starrt, sondern nur gelegentlich ein Werk betrachtet, trainiert sogar die Augenmuskulatur – sagen zumindest Augenärzte aus den USA. Die Gefahr, einen bleibenden Augenschaden davonzutragen, ist nicht gegeben.



Beim Betrachten dieses Pixel-Gewirrs kann man ein dreidimensionales Wellenmuster erkennen



Der Stern scheint förmlich aus dem Bild zu wachsen

eine besser als die andere. Wenn Sie am Anfang gar nichts sehen, geben Sie nicht auf. Irgendwann macht es »Klick« und Sie haben unbewußt den Dreh heraus. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Extrem kurz- oder weitsichtige Menschen sehen die Muster wahrscheinlich nicht, Einäugige natürlich erst recht nicht. Der Seh-Erfolg gerade beim ersten Bild ist außerdem vom Motiv abhängig. Manche sind leicht zugänglich, andere erschließen sich nur wenigen Leuten.



Diese Rosen verbergen ein plastisches Herz

Reizvoller als das bloße Betrachten der Bilder ist natürlich das Selbermachen. Dank diverser Programme kann jeder Computerbesitzer ein 3D-Bild in einem Muster aus zufällig angeordneten Punkten verstecken. Um mit den dazu gehörigen Programmen umzugehen, müssen Sie allerdings etwas Theorie büffeln.

Jede Bitmap-Grafik besteht aus vielen einzelnen Pixeln (Bildpunkten), die jeweils eine bestimmte Farbe haben. Für ein Stereogramm werden diese Farben in »Bildhöhen« umgerechnet. Die meisten Programme gehen davon aus, daß weiße Flächen »höher« sein sollen als schwarze. Wenn Sie ein buntes Bild benutzen wollen, sollten Sie es lieber mit einem Malprogramm in ein Schwarzweiß-Bild (mit Graustufen) umrechnen lassen. Stellen Sie sich ein Bild vor, das ganz weiß ist. Auf die Mitte zu wird das Papier immer grauer, genau in der Mitte ist ein schwarzer Kreis. Läßt man dieses Bild in ein Stereogramm umrechnen, sieht man in der 3D-Darstellung einen runden Kegel, der scheinbar in den Monitor oder das Blatt hineinragt. Allerdings eignet sich nicht jede Grafik, um aus ihr ein Stereogramm zu machen. Aus einem Foto können Sie beispielsweise kein brauchbares Stereogramm erzeugen; ein speziell gemaltes Bild mit möglichst wenig Graustufen ist am besten.

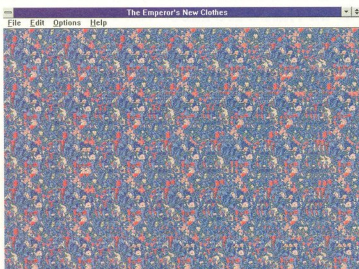
Windows-Benutzer können auf das Public-Domain-Programm »The Emperor's new Clothes« zurückgreifen, um komfortabel Stereogramme zu erzeugen. Als erstes benötigen wir ein Bild, welches die Höheninformationen enthält. Dazu malen Sie am besten mit einem Grafikprogramm (z.B. Paintbrush aus Windows 3.1) ein schwarz-weißes Muster, ähnlich unseren konzentrischen Kreisen. Dieses wird als ».BMP«-File gespeichert. Danach laden Sie das Programm ENC und legen per Menü fest, welche Farbe welche Höhe bedeuten soll. Zum Schnelleinstieg genügt jetzt ein Mausklick auf »Calculate« und nach gut einer Minute überzieht ein »Rauschen« den Monitor, in welchem das Stereogramm »gespeichert« ist. Entspannen Sie sich, blicken Sie durch den Monitor ins Leere, und betrachten Sie nach ein paar Augenblicken Ihr erstes selbstgemachtes Stereogramm.

Einmal auf den Geschmack gekommen, lohnt sich das Experimentieren: Statt eines wilden Rauschens sollten Sie beispielsweise probieren, kleine Muster als »Patterns« zu laden, die sich im Stereogramm wiederholen und so verzerrt werden, daß die 3D-Information im Muster »versteckt« wird. Im Programm ENC sind auch fünf verschiedene Algorithmen, also mathematische Formeln, eingebaut, die jeweils auf unterschiedliche Art und Weise das 3D-Bild berechnen. Je nach Motiv führt ein anderer Algorithmus zum besten Ergeb-

BUCHTIPS

Ein Buch, das man sich immer wieder gerne ansieht, ist »Das magische Auge« (Ars Edition, 30 Mark). Neben einer kurzen Einführung in die Theorie der Stereogramme und einer Anleitung bietet das Werk vor allem tolle Grafiken mit interessanten Motiven. Die Muster und das Bild wurden aufeinander abgestimmt und sehen auch ohne räumliche Tiefe gut aus.

Ein anderer heißer Tip ist das englische Buch »3D Wonderland« (ISBN 4-19-086977-5). Neben zahlreichen Bildern gibt es ausführliche Informationen, wie Stereogramme funktionieren und berechnet werden.



Die dreidimensionalen Ringe wurden mit »The Emperor's new clothes« berechnet

nis. Hier hilft nur Ausprobieren, was dank kurzer Rechenzeiten aber kein Problem sein sollte.

Ähnlich wie »The Emperor's new Clothes« ist auch das Public Domain-Programm »RDSDraw« von Johannes Schmid leicht zu bedienen. Es bietet zusätzlich eine Menüleiste mit 3D-Malwerkzeugen, so daß Sie Ihr 3D-Bild nicht erst in einem Malprogramm speichen und mühsam selbst Farbwerte in Höhenwerte umrechnen müssen. Der Algorithmus ist recht flott und effektiv. Allerdings berechnet »RDSDraw« nur Bilder aus zufällig gesetzten Punkten, nicht aus Mustern. Die Zahl der Farben ist auf maximal 16 beschränkt, wogegen »The Emperor's new Clothes« sich nach dem unter Windows installierten Treiber der Grafikkarte richtet.

Beide Programme sind sowohl im Shareware-Handel wie in gut sortierten Mailboxen zu haben. Sie kosten nur Kopier- aber keine Registrierungsgebühren. In Compuserve findet man sogar einen Bereich, der sich nur mit Stereogrammen beschäftigt. Im „GraphDev"-Forum gibt es unter der Rubrik „RDS/Holusions" stapelweise fertige Bilder, noch mehr Shareware und auch Demos der ersten professionellen Stereogramm-Programme. Diese sind unter anderen auch für den Druck großer Poster geeignet, die zu Beginn der Stereo-Manie noch 150 Mark und mehr kosteten. **(fs/bs)**



ERSTE SCHRITTE

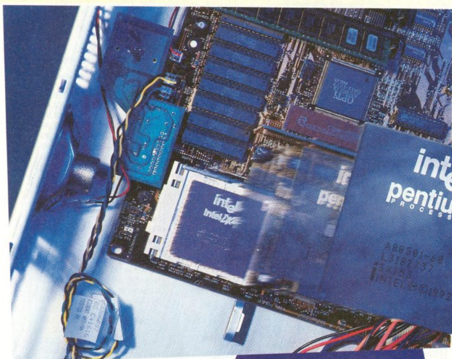
Bevor man daran gehen kann, eigene Stereogramme zu schaffen, muß man den Tiefeneffekt erst einmal sehen können. Manche Bilder unterstützen den Betrachter mit zwei Markierungspunkten am oberen Bildrand. Wenn man quasi »durch den Monitor blickt«, werden aus den zwei Punkten auf einmal vier. Bewegen Sie sich langsam zurück, bis die Punkte zusammenrücken und Sie nur noch drei sehen. Mit dem selben starren Blick können Sie dann auf dem Monitor nach dem Motiv suchen. Fixieren Sie aber keinesfalls einen bestimmten Punkt!

Eine Alternative ist das Ausrucken auf transparentes Papier. Man hält das Blatt vor eine weiße Wand und blickt durch das Motiv auf die Wand. Dann bewegt man das Papier solange, bis aus den vier Punkten drei werden. Sollten keine Punkte vorhanden sein, bewegen Sie das Papier oder Ihren Kopf vor dem Monitor langsam vor und zurück, bis Sie etwas sehen.

Pentium gegen DX4

DER GROSSE BLUFF

Als im Hardware-Labor von PC Player die ersten PCs mit DX4-Prozessor getestet wurden, trauten wir unseren Augen nicht. Die erstaunlichen Ergebnisse, die Pentium und PCI in völlig anderem Licht zeigen, sind für jeden Spiele-Fan entscheidend bei der Wahl des nächsten Computers.



Wenn Sie eine beliebige aktuelle Computerzeitschrift aufschlagen, können Sie praktisch überall zwei Meinungen lesen: »Pentium ist schneller als 486« und »PCI ist schneller als Vesa Local Bus«, kurz VLB. Diese Meinungen werden selten mit Fakten untermauert; der Intel-interne »IComp«-Index muß als Test-Maßstab herhalten, der dem Pentium eine wesentlich schnellere Performance zuweist als dem normalen 486-Prozessor.

Unser Testlabor traute beim Auspacken eines funkelneuen PCs mit einem der ersten DX4/100-Chips seinen Augen nicht. In allen Benchmarks schien der neue Computer einem Pentium mit 60 MHz davon zu laufen. Durch diese Ergebnisse aufgeschreckt starteten wir lange Versuchsreihen mit mehreren Geräten von diversen Herstellern. Dabei stellte sich klar heraus, daß es sich weder um Meßfehler, noch eine Montagsproduktion gehandelt hat: Der Pentium ist tatsächlich teurer, aber langsamer als ein DX4-Chip. Und auch das neue »Wunderkind« PCI kriegte sein Fett weg – gegenüber dem viel billigeren Vesa Local Bus sind heutige PCI-PCs echte Schnecken.

Pentium – eine Pipeline zum Erfolg

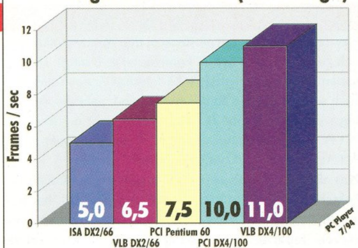
Intels Pentium-Chip ist die Weiterentwicklung des 486DX aus gleichem Hause. Durch diverse technische Tricks soll ein Pentium wesentlich schneller sein als ein 486er. So bietet er mehr internen Cache-Speicher (der Zugriffe auf langsames RAM im PC beschleunigt) und als besonderen technischen Gag zwei »Pipelines«. Damit ist kein Abflußrohr gemeint, sondern der Weg eines Befehls durch den Prozessor. Das Kommando, das als Folge von Bytes und Bits im Speicher steht, muß im Prozessor ja erstmal identifiziert werden. Dann werden die Bits als elektrische Impulse durch eine Schar von Transistoren gejagt, welche die Bits verändern und so das Ergebnis des Befehls erzeugen.

Moderne Prozessoren wie der 486 können mehrere Befehle quasi gleichzeitig bearbeiten. Während am »Eingang« des Prozessors eine Bytefolge dekodiert wird, huschen im Inneren des Chips Bits des vorherigen Kommandos noch durch die Transistoren, während ein noch früherer Befehl in Form eines Ergebnisses am Ausgang herauskommt. Ein neuer Auftrag muß also nicht warten, bis das letzte Kommando völlig abgearbeitet ist, sondern kann schon in den Prozessor eintreten, wenn der Eingang vom vorherigen Befehl geräumt wurde. Der Pentium hat am Eingang nun noch einen speziellen »Pförtner«. Er kann erkennen, wenn zwei direkt auf-

PCI GEGEN VLB

Hier die wichtigsten Fakten der beiden Bussysteme im Vergleich (Stand: Mai 1994)

VESA LOCAL BUS	PCI
Taktfrequenz des Systems bis 40 MHz	Konstant 33 MHz
32 Bit Datentransfer	64 Bit Datentransfer (mit Pentium)
Voll kompatibel zu ISA-Bus	ISA-Steckkarten sind nicht in PCI-Slots verwendbar
Belegt keine zusätzlichen Interrupts	Sperrt, je nach PC, die Interrupts 5, 7, 9 sowie weitere ISA-Merkmale
Steckkarten müssen von Hand konfiguriert werden	Steckkarten sollen sich automatisch konfigurieren (in der Praxis noch problematisch)
Kaum Aufpreis gegenüber ISA-Bus	ca. 300 Mark teurer als ISA-Bus
Hohe Kompatibilität zu VLB-Steckkarten	z. Zt. noch viele Inkompatibilitäten zwischen verschiedenen Steckkarten
VLB-Grafikkarten entwickeln volle Geschwindigkeit	PCI-Grafikkarten laufen z.Zt. nur mit einem Teil der PCI-Geschwindigkeit



Die Benchmark-Version des Flight Simulator 5.0 haben wir in der SVGA-Auflösung (640 mal 400 Punkte) und mit höchstem Detailreichtum benutzt, um sowohl Prozessor wie Grafikkarte und Bussystem auf das Äußerste zu fordern

einanderfolgende Befehle sich nicht direkt beeinflussen. Beispielsweise könnte die Order »Schiebe Byte A nach B« von dem Befehl »Schiebe Byte X nach Y« gefolgt werden. Da A, B, X und Y völlig unterschiedlich sind, können diese Aufträge »parallel« ablaufen. Genau dafür sorgt der Pförtner: Der zweite Befehl wird in eine zweite Pipeline im Chip gejagt. Dadurch kann der Pentium zwei Kommandos gleichzeitig ausführen.

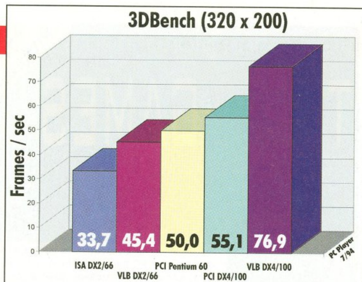
Damit aber kein Bytesalat entsteht, hat der Pförtner ein sehr strenges Regelwerk, welches er anwendet, bevor der Zugang zur zweiten Pipeline gewährt wird. Nach Programmierer-Statistiken erfüllt nur etwa jeder zehnte Befehl diese Regeln, so daß nur in 10 Prozent der Fälle die Pentium-Architektur genutzt werden kann. In den anderen 90 Prozent ist der Pentium nicht wesentlich schneller als ein 486. Dieses Problem versucht Intel in den Griff zu bekommen, indem Entwickler ihre Programme Pentium-freundlich schreiben sollen. Spezielle Compiler ordnen die Befehle so an, daß die zweite Pipeline möglichst oft genutzt wird. Solche Compiler sind aber bisher rar und gerade im Spielebereich noch nicht im Einsatz. Dieses Umsortieren der Befehle würde übrigens auch auf einem 486 die Programme leicht schneller machen, weil dann mehr Kommandos hintereinander in den Prozessor passen.

Schaut man sich die technischen Daten des Pentium genauer an und weiß man, wie Spiele programmiert sind, dann

AUS DX2 MACH DX4?

Bei solch beeindruckenden Testergebnissen will sicherlich mancher durch den Austausch eines Prozessors seinen 486er auf ein DX4-Modell aufrüsten. Doch leider ist eine solche Aufrüstung technisch nicht ganz einfach. Der DX4 benötigt nämlich nur 3,5 Volt Spannung. Wird er in einen normalen 486-Sockel gesteckt, in dem 5 Volt Spannung anliegen, hat der Chip nur wenige Sekunden, bevor er den Hitzetod stirbt.

Mehrere Anbieter arbeiten schon an Adapter-Sockeln, die zwischen Hauptplatine und DX4 gesteckt die Spannung verringern sollen. Es bleibt abzuwarten, ob ein einzelner Chip mit Adapter nicht teurer wird als gleich eine komplette 3,5-Volt-Hauptplatine mit eingebautem DX4. Sie sollten in jedem Fall bei Ihrem Händler die Preise vergleichen und sich schriftlich bestätigen lassen, daß ein DX4 mit Adaptersockel bei Ihnen einwandfrei läuft oder den Händler einen Upgrade durchführen lassen. Denn wenn der Umbau nicht funktioniert, haben sie schnell eine vierstellige Summe verschmort.



Das Testprogramm »3DBench« verwendet die in 3D-Spielen am häufigsten genutzten Befehle und den normalen VGA-Grafik-Modus. Damit gibt er recht genau wieder, wie sich klassische 3D-Simulationen auf dem entsprechenden PC verhalten.

Aktuell

schrumpfen die von Intel hochgelobten Geschwindigkeitsvorteile gegen Null. Profi-3D-Software profitiert von den wesentlich schnelleren Fließkomma-Berechnungen, Spiele hingegen rechnen weniger genau mit Integer-Artithmetik und die ist auf einem Pentium nur ein paar Prozente schneller.

PCI – Grau ist alle Theorie

Als der Vesa Local Bus 1993 zum Shooting Star der PC-Szene wurde, kamen die Kritiker aus dem Profi-Lager aus dem Meckern nicht mehr raus. Da der Vesa Local Bus eigentlich gar kein Bus ist, sondern eine direkte Verbindung Prozessor-Steckkarte ohne verlangsamende Protokolle und Komponenten darstellt, hatte er laut diesen Experten keine Zukunftschancen. Nicht zuletzt der Stolperstein Pentium sollte Vesa Local Bus zu Fall bringen: Da der Pentium theoretisch mit 64 Bit gleichzeitig hantiert, VLB aber nur 32 Bit am Stück entgegennehmen kann, wären Wartezeiten bei der Kombination VLB und Pentium vorprogrammiert; ähnlich wie der nur 16-Bit-breite alte ISA-Bus ein Flaschenhals für den 32-Bit-breiten 386 und 486 ist.

> **»Der Pentium ist teurer, aber langsamer als ein DX4-Chip...«**

PCI soll diese und andere Probleme in den Griff kriegen. Der PCI-Bus ist ein vom Prozessor völlig entkoppeltes Interface mit 64 Bit Breite und 33 MHz Taktfrequenz. Daraus rechnen Theoretiker sofort aus, daß bis zu 132 MByte in der Sekunde über diesen Bus gejagt werden könnten (die Übertragung eines 64 Bit großen Wertes dauert zwei Takte). VLB würde hingegen auf einem 33 MHz DX2/66-PC maximal die Hälfte erreichen; bedingt durch Wartezyklen auf Grafikkarten sogar wesentlich weniger. Und noch ein Vorteil von PCI: Nachdem der Prozessor die Daten auf den Bus gegeben hat, kann er gleich weiterarbeiten. Bei VLB hingegen muß der Prozessor warten, bis das Byte in der Grafikkarte angekommen ist.

Außerdem soll mit PCI ein völlig neues Installations-Gefühl erreicht werden. Wer bei alten ISA-Karten noch mit Adressen, IRQs und DMAs hantieren mußte, kann dank »Plug & Play« einfach die Karten einstecken, den PC einschalten und sich zurücklehnen – der PC konfiguriert sich selbst. Da PCI-Karten mit jedem beliebigen PCI-Interrupt laufen sollen und auch sonst völlig frei konfigurierbar sind, geht die Technik sogar soweit, daß eine PCI-Grafikkarte nicht nur in einem PCI-PC, sondern auch in einem PCI-Macintosh oder einem PCI-Alpha-RISC-PC funktionieren soll.

Was aber auf dem Papier so toll klingt und in einigen PC-Zeitschriften immer als Revolution gefeiert wird, hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem wahren Alptraum entwickelt. Tatsache ist: PCI entpuppte sich als derart verwaschener Standard, daß man entweder Glück oder ein Hardware-Labor mittlerer Größe braucht, um einen damit ausgestatteten Rechner selber zu konfigurieren. Eine PCI-Grafikkarte funktioniert beileibe nicht in jedem PCI-PC. Wenn das BIOS die Karte nicht mag oder die beiden Hersteller unterschiedliche Vorstellungen vom Timing auf dem Bus haben, bleibt der Monitor dunkel. Unter der Hand erzählt ein namhafter Grafikkarten-Hersteller, daß er für einen anderen namhaften PC-Hersteller 500 Grafikkarten in Handarbeit zusammenlöten und auf dessen Computer anpassen mußte. Wer einen fertig konfigurierten Rechner kauft, merkt nicht, ob daran gepfuscht wurde, um ihn »kompatibel« zu machen. Wenn Sie einen solchen PC haben und später die Grafikkarte austauschen oder eine neue PCI-Karte einbau-

So testen wir

Um das Rennen DX4/VLB gegen Pentium/PCI zu entscheiden, verwendeten wir eine Reihe von Testprogrammen, darunter das PD-Programm »3DBench« und ein neues Testprogramm auf Basis von »Microsoft Flight Simulator 5.0«. Bei diesem Testprogramm werden bestimmte Szenen aus FS5 angeflogen; ein Navigations-Instrument wird dabei durch eine Anzeige ersetzt, die die »Frames/sec« angibt. Das ist die Anzahl der Bilder, die der FS5 pro Sekunde darstellt. Je mehr Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm gebracht werden, desto flüssiger ist die Grafik.

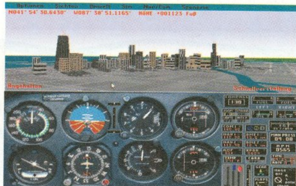
Der FS5-Benchmark liefert für jeden PC acht Werte, von denen wir uns einen ausgesucht haben: Wir testen den SVGA-Modus bei voll eingeschalteter Szenerie; in diesem Modus muß am meisten gerechnet werden (Prozessor) und am meisten auf dem Bildschirm gezeigt werden (Bus & Grafikkarte).

Um die Ergebnisse nicht durch unterschiedliche Videochips zu verfälschen, verwenden alle Testrechner (bis auf das ISA-Modell) eine Grafikkarte auf Basis des Vision-964-Chips von S3. Dieser neue 64-Bit-Chip ist speziell für VLB und PCI ausgelegt und zählt zu den schnellsten der Branche. Frühere Kinderkrankheiten der S3-Chips im DOS-Modus wurden diesem Modell endgültig ausgetrieben; es lieferte auch auf dem VLB-DX2/66 eines der besten Ergebnisse.

Von mehreren Testrechnern, die uns zur Verfügung standen, haben wir jeweils das schnellste Modell in den Test genommen. Dazu gehört ein DX4/100-PCI der Firma Vobis, ein DX4/100-VLB der Firma IBM, ein Pentium-60-PCI der Firma Escom und ein DX2/66-VLB der Firma Waibel. Als Vergleichsmaßstab haben wir in den DX2/66 noch testweise eine der schnellsten ISA-Bus-Grafikkarten, die Speedstar 24X (wird nicht mehr hergestellt) eingebaut. Bei den schnelleren Rechnern haben wir auf einen ISA-Test verzichtet; der Geschwindigkeitsverlust wäre hier noch drastischer als beim DX2/66.

Die beiden hier abgedruckten Ergebnisse haben wir mit einer Reihe von anderen Testprogrammen (Vidspeed, VGASpeed, VBench) auf Plausibilität geprüft.

Alle Testprogramme sind unter anderem über CompuServe in den Foren GAMERS und FSFORUM zu erhalten; sie befinden sich auch auf den CD-ROMs der Zeitschrift »CD Player«. Der FS5-Benchmark, welcher eine installierte Version des FS5 voraussetzt, wird sich auf CD Player 3/94 befinden.



Der Flight Simulator 5.0 läßt sich mittels eines Zusatzes zum perfekten Spiele-Benchmark umrüsten

en wollen, werden Sie Ihr blaues Wunder erleben. Statt »Plug & Play« (Einstecken und loslegen) heißt es dann »Plug & Pray« (Einstecken und beten).
PCI hat zahlreiche andere Probleme: Viel Spaß beim Setup, wenn Ihre Soundkarte im PCI-Rechner keinen Ton von sich geben will. Viele PCI-Boards blenden nämlich automatisch die Soundblaster-IRQs 5 und 7 (und meistens auch 9) einfach auf PCI-Interrupts A, B und C um. Damit steht der IRQ einer ISA-Karte nicht mehr zur Verfügung. Gewiß, dieses »Feature« kann man meistens abschalten, aber ob dann die Grafikkarte noch läuft?
Wer Hilfe braucht, findet Anregungen bei den Kollegen von der Zeitschrift »c't«. In der Ausgabe 5/94 konnte man unter anderem auf 6 Seiten diverse Bugfixes, Hardware-Patches und Inkompatibilitäts-Listen für PCI-Boards finden. Und da sage noch einer, der Einbau eines CD-ROMs sei kompliziert...

DX4 und VLB – Die Thronräuber

Wenn Sie also auf die vermeintlichen Experten hören, dann müßten Sie sich unbedingt einen Pentium-PC mit PCI-Bus kaufen, um neue Geschwindigkeitsdimensionen zu erreichen. Sollten Sie auf diesen Rat gehört haben, dann wundern Sie sich nicht, wenn die Software nicht viel schneller als auf Ihrem alten DX2/66 erscheint. In unseren neuen Spielebenchmarks war ein Pentium mit 60 MHz und PCI-Bus gerade mal 10 bis 15 Prozent schneller. Nur zur Klarstellung: Manche Windows-Programme sowie CAD- und 3D-Profisoftware sind schneller, als die von uns gemessenen 15 Prozent. Aber wir sind eine Spiele-Zeitschrift und uns interessiert in erster Linie, wie sich Spiel-Programme, insbesondere 3D-Simulationen, verhalten. Und da sieht es für den PCI-Pentium übel aus. Die über tausend Mark Aufpreis zu einem 486DX2/66-System sind in diesem Fall zum Fenster rausgeworfen.

»PCI versetzt dem Pentium den endgültigen Todesstoß...«

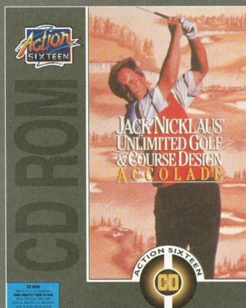
Den wahren Quantensprung schaffen die beiden Außenseiter, denen die Experten keine Zukunft vorhersagten. Intels neuer »DX4«-Chip ist eine Erweiterung des 486-DX2 (Intel läßt bei den neuen Chips die Bezeichnung 486 weg). Wichtigstes Merkmal: Der DX4 läuft intern rund dreimal so schnell wie extern. Ein auf 33 MHz getrimmter Rechner benutzt einen DX4/100, der intern mit rund 100 MHz dank Takt-Verdreifachung läuft. Außerdem hat Intel an anderen Details gefeilt: So soll die »Integer-Multiplikation«, ein in 3D-Spielen sehr oft verwendeter Befehl, beschleunigt worden sein. Wie beim Pentium wurde auch beim DX4 der interne Cache vergrößert. Der DX4 ist erhältlich in einer 75-MHz-Variante, wobei der Rest des Systems auf 25 MHz läuft (hauptsächlich für Laptops und Stromspar-PCs gedacht) und einer 100-MHz-Variante für besonders flotte Schreibtisch-Computer.
Die brandneuen DX4-Rechner gibt es, je nach Hersteller, mit PCI oder VLB. Wir testeten von mehreren Firmen die aktuellsten Modelle und konnten so nicht nur den DX4 mit dem Pentium, sondern auch PCI mit VLB vergleichen. Erstes Ergebnis: Der DX4/100 läuft dem Pentium davon. Abgesehen von Programmen mit viel Fließkomma-Arithmetik ist der DX4/100 grundsätzlich zwischen 10 und 30 Prozent schneller als ein Pentium. Er schlägt sogar die theoretischen Voraussagen im Vergleich zu DX und DX2-Prozessoren. Ein DX4 ist tatsächlich bis zu viermal schneller als sein Gegenstück ohne Taktvervielfachung. Gerade die beschleunigte Integer-Arithmetik läßt bei 3D-Spielen die Muskeln spielen.
Das zweite verblüffende Ergebnis unserer Testreihe: Die angeblichen Tempovorteile von PCI platzen beim Nachmessen wie eine Seifenblase. Egal, welche Benchmarks wir auch verwendeten: Die VLB-Rechner gewannen jedes Rennen mit weitem Vorsprung vor den ansonsten identischen PCI-PCs. Offensichtlich sind die derzeit benutzten PCI-Chips einfach nicht in der Lage, mit den Spiele-Datenmengen fertig zu werden, und legen dem PC noch längere Pausen auf als der angeblich so langsame VLB. Dieses Ergebnis versetzt für Spiele-Fans dem Pentium den endgültigen Todesstoß, denn Pentium-PCs mit VLB sind praktisch nicht mehr lieferbar. Aufgrund der PCI-Versprechen hat jeder Hersteller seine Pentium-Reihen auf PCI umgestellt.
Damit brechen schwerere Zeiten für Intel an, die für den Herbst 1994 den Pentium als den Heimcomputer-Chip schlechthin verkaufen wollen. Denn die Fakten sprechen gegen einen Pentium-Kauf: Ein DX4/100-PC mit Local Bus ist nicht nur schneller sondern auch um ein paar Hundertmarkscheine preiswerter. Damit empfiehlt sich der DX4/100 als zur Zeit beste Wahl für die Spiele-PCs von morgen. **(bs)**

DAS ENDE DER FAHNENSTANGE

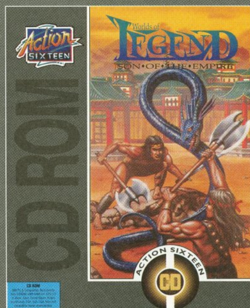
Mit dem Vision 964 von S3 liegt einer der ersten Chips der »64-Bit-Generation« vor. Diese neuen Chips sind unter Windows wahre Geschwindigkeitswunder. Unter DOS hat sich aber nicht viel geändert: »Alte« 32-Bit-Chips sind auch nicht langsamer in Spielen. Der Grund: Die neuen Grafikchips sind insbesondere für hochauflösende Grafik in mehr als 256 Farben optimiert. Mit Tricks wie »linearer Adressierung« werden die Möglichkeiten der Grafikkarten ausgeschöpft. Dazu benötigt man allerdings spezielle Windows-Treiber-Programme. Unter DOS wird nichts schneller, denn dort muß die Karte VGA-kompatibel bleiben.
Der PC Player-Redaktion lagen mehrere Grafikkarten dieser neuen Bauart vor; da sie sich in Benchmarks aber praktisch überhaupt nicht unterschieden (die Meßwerte lagen nur um etwa 3 Prozent auseinander) verzichten wir auf einen ausführlichen Grafikkarten-Test. Wir werden allerdings für eine der nächsten Ausgaben eine »Ausreißer«-Liste zusammenstellen, welche Spezial-Grafikkarten aufführt, die unter DOS langsamer als der Standard sind. Dazu zählen beispielsweise die Matrox-MGA-Karten sowie Karten mit IIT-Chips. Wer vornehmlich spielt, sollte von diesen Karten die Finger lassen.



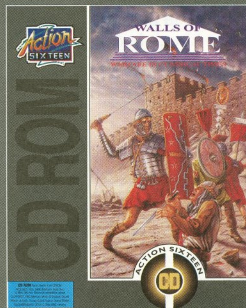
CD ROM IBM PC



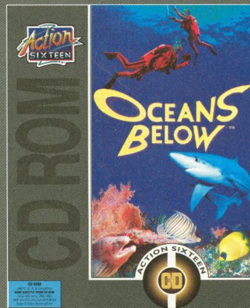
JACK NICKLAUS' GOLF - CD, PC & AMIGA



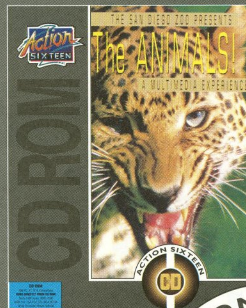
WORLDS OF LEGEND - CD, PC & AMIGA



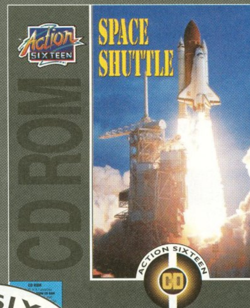
WALLS OF ROME - CD & PC



OCEANS BELOW - CD ONLY



THE ANIMALS - CD ONLY

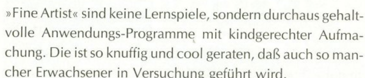


SPACE SHUTTLE - CD ONLY



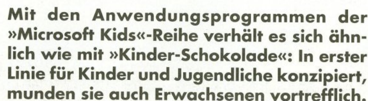
Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ

»Creative Writer« und »Fine Artist«



MICROSOFT JUNIOR

Putzige Comicfiguren führen durch die einzelnen Stationen der Microsoft-Kids-Programme



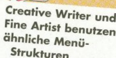
Mit den Anwendungsprogrammen der »Microsoft Kids«-Reihe verhält es sich ähnlich wie mit »Kinder-Schokolade«: In erster Linie für Kinder und Jugendliche konzipiert, munden sie auch Erwachsenen vortrefflich.

Steht die Anschaffung eines Autos für Einkaufsfahrten und Spritztouren in der Großstadt an, würden Sie kaum einen Tieflader anschaffen. So ein Monstrum kostet nicht nur ein Vermögen, sondern ist von einer gewissen Unhandlichkeit, wenn es um das kunstvolle Einflutschen in enge Parklücken geht. Mit so mancher Software für den Heimbereich ist es nicht viel anders: Fast jedes hochgezüchtete Monster jenseits der Versionsnummer 5 bringt Windows nahezu zum Stillstand, müllt die Festplatte tüchtig voll und strotzt mit Funktionen, die kein Normalsterblicher jemals brauchen wird. Kombiniert man diese Ärgernisse noch mit meterlangen Pull-down-Menüs und verquerer Bedienung, kehrt so mancher Anwender wieder zu Kuli und Karopapier zurück, um seine Korrespondenz zu erledigen.

Daß selbst eine Textverarbeitung Charme und Witz haben kann, beweist ausgerechnet Microsoft. Die »Word«-Erfinder veröffentlichen in diesen Tagen die deutschen Versionen ihrer ersten beiden »Microsoft Kids«-Programme. »Creative Writer« und »Fine Artist« sind keine Lernspiele, sondern durchaus gehaltvolle Anwendungs-Programme mit kindgerechter Aufmachung. Die ist so knuffig und cool geraten, daß auch so mancher Erwachsener in Versuchung geführt wird.

Creative Writer

Nach Windows sieht hier gar nichts mehr aus: Bunte Bilder und süße Icons statt mürber Menüpunkte, Hilfstexte werden per Sprechblase von einer Comicfigur vorgeflüstert, putzige Soundeffekte begleiten einzelne Aktionen. Wir befinden uns in der Schreibwerkstatt von Max und seinen Freunden. Hier kann man einen neuen Text beginnen, sich fertige Geschichten ansehen, zur Inspiration Bilder betrachten, eine Zeitung gestalten, Poster designen oder eine Glückwunschkarte entwerfen: Der »Creative Writer« macht seinem Namen alle Ehre.



Creative Writer und Fine Artist benutzen ähnliche Menü-Strukturen

Hinter der schnuffigen Präsentation stecken alle wichtigen Funktionen, die man auch als Privatanwender nicht bei einer Textverarbeitung missen möchte. Bis hin zu Rechtschreibprüfung, Thesaurus, Layout-Funktionen und »Undo« bietet dieses Kids-Programm vieles, das auch den Eltern Freude macht. Lediglich bei Büro-typischen Features wie z.B. Serienbriefen oder dem Importieren von Files aus anderen Programmen wurde gespart. Das macht durchaus Sinn; schließlich soll Creative Writer nicht in den gefürchteten Menü-Overkill »professioneller« Textverarbeitungen ausarten.

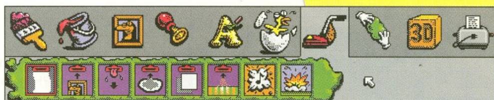


Schülerzeitungs-Design gelingt äußerst fein

Bei den Spaß-Funktionen haben die Autoren jede Menge neue Ideen ausgebrütet. Das Ändern von Schriftart, Größe, Farbe oder Form der einzelnen Wörter kennt man von »Print Shop Deluxe« und Konsorten. Aber bei welchem anderen Programm können Sie jedem Wort einen Soundeffekt zuordnen oder die »Bilderbuch-Funktion« anwerfen? Creative Writer forstet den Text nach bekannten Hauptwörtern durch und verziert diese mit einem passenden Sticker – süß! Einzelne Wörter läßt man blinken und flimmern oder peppt sie mit Bildchen auf.

Themenanregungen und ein ansehnliches Arsenal an ver-

Genial: Creative Writer »erkennt« Hauptwörter und malt das passende Bild dazu. Sie können einzelne Wörter auch mit Soundeffekten verknubbeln.



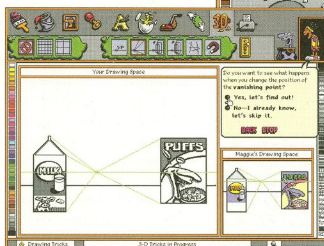
Witzige Icons für die Fun-Features

wendbaren Bildern und Beispielen (z.B. die erste Seite einer Schülerzeitung) sorgen für den pädagogischen Kniff. Hier werden die Kids nicht nur durch die unverkrampfte Aufmachung und originelle Spezialeffekte vor die Textverarbeitung gelockt; die Software bemüht sich auch um reichlich Kreativitäts-Impulse. Diese Anschaffung bereitet nicht nur die Sprößlinge auf den Umgang mit Computern und »ernsthafter« Software vor; mit Creative Writer können Sie natürlich auch normale Briefe ohne die neckischen Spezialeffekte schreiben und ausdrucken. Wenn nicht das eigenwillige Textfile-Format der Marke »nur zu sich selbst kompatibel« wäre, käme so mancher PC Player-Redakteur in Versuchung, seine Ergüsse künftig mit dieser »Kinder-Software« zu schreiben.

Fine Artist

Der zweite Vertreter im Kids-Duo ist das Malprogramm »Fine Artist«. Auch hier steht die Förderung der Kreativität im Vordergrund. Zwar kann man auch wie in einem Malbuch Dinge einfärben oder aus Stickern ein Bild aufbauen; trotzdem versucht das Programm zum Selbermachen anzuregen. Zwei kleine Kurse zum Thema Malen und Zeichnen sollen Grundbegriffe beibringen. Sehr interessant ist der zweite dieser Kurse, bei dem es um das Thema »Dreidimensionale Darstellung« geht. Es wird am Bildschirm erklärt, warum der Mensch in Bildern räumliche Tiefe zu sehen glaubt und wieso man auch auf einem »flachen« Foto nahe und ferne Gegenstände unterscheiden kann.

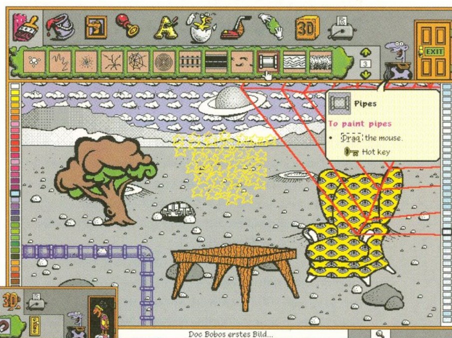
Anders als der Writer eignet sich Artist allerdings kaum als Ersatz für Papas Malprogramm. Da sich weder Bildgrößen, noch Farbpaletten, noch Export-Formate definieren lassen, bleibt Artist ein in sich geschlossenes System. Was innerhalb des Programms gemalt wurde, kann man bestenfalls ausdrucken. Die praktische Anwendung des Zeichnens wird trotzdem beachtet. Kinder sollen nicht nur drauflos malen, sondern auch die Möglichkeit haben, konkrete Projekte zu verwirklichen. So kann unter anderem eine Bildershow zusammengestellt werden, ähnlich einem Dia-Vortrag. Praktischer sind die Projekte »Sticker« für Aufkleber und Buttons sowie »Comic Strip« für kurze Comics.



Fine Artist verrät Tricks für die richtige Perspektive

Die Menüs und Funktionen sind identisch zum Writer angeordnet und haben mit dem üblichen Windows-Look eigentlich gar nichts zu tun. Die oberste Bildschirmzeile enthält die Oberbegriffe als Bildsymbole, unterhalb werden immer die dazu passenden Funktionen angezeigt. Darunter befinden sich eine Menge Funktionen, die man in normalen Malprogrammen vergeblich sucht – beispielsweise den »PopArt«-Filter, der für Warhol-ähnliche Effekte sorgt.

Microsoft hat darauf verzichtet, normale Malwerkzeuge nachzubilden, wie bei »PC Paintbrush« oder »Fractal Design Painter«, wo Sie mit simulierten Kreiden, Farben, Stiften und anderen Materialien umgehen. Dafür hat Microsoft Werkzeuge, die es in Wirklichkeit nicht gibt: zum Beispiel einen Spinnennetz-Generator, einen Schienen- und Röhrenleger (der automatisch Kurven und Weichen baut) oder einen »Fußstapfomat«, der unter dem Mauszeiger Fußspuren erzeugt. Wie beim Writer werden Kinder vor dem obskuren MS-DOS-Dateisystem so weit wie möglich bewahrt. Jeder Anwender hat eine eigene Arbeitsmappe und dort können die Bilder mit Namen von maximal 32 Zeichen abgelegt werden.



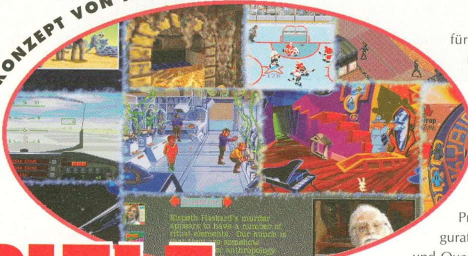
Malprogramm Fine Artist: Heute malen wir mit dem Röhrenleger

Beide Programme setzen geschickt eine spaßige Präsentation ein, die zu freiwilligen Sessions motiviert. Spritzige Grafik- und Sound-Effekte; dazu gut konzipierte Software in Microsoft-Qualität – diese »Kinder-Anwendungen« sind momentan konkurrenzlos. Für aufgeweckte Kids zwischen 8 und 14 ein schöner (und ganz nebenbei lehrreicher) Spaß. **(hl/bs)**

CREATIVE WRITER
FINE ARTIST

Hersteller: Microsoft, Oberschleißheim
Preis: je ca. 120 Mark
Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, Super VGA und Windows 3.1.
Anleitung: Deutsch; Bildschirmtexte: Deutsch.

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER



SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technische Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt mit ihren zahlreichen Soundkarten, Speichermanagern und VGA-Modi. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren.

Die besten Neuerscheinungen stellen wir besonders ausführlich vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen der Spaß gut 100 Mark wert ist oder nicht.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.



HEINRICH LENHARDT

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf gegen Bürokraten, Produktionsleiter und andere Gestalten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Da bleibt die Axt meistens stecken; Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik für den geduldigen Spieler.

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.



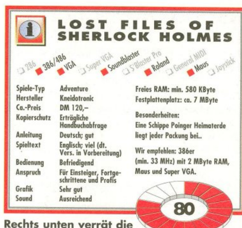
IM WETTBEWERB

POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Anniversary	70
Ringworld	52

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

Der Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Verlangt ein Spiel mehr freies RAM, als Ihr PC anbietet, können Sie speicherresidente Programme entfernen, Ihr System per Boot-Diskette starten oder notfalls auf eine neuere DOS-Version umsteigen. Immer mehr Programme benötigen EMS oder XMS; also zusätzlichen Speicher jenseits der 640-KByte-Grenze. Einige Spiele schöpfen mit einem integrierten RAM-Manager die Reserven Ihres Systems flexibel aus und sind deshalb genügsamer beim Bedarf an Basisspeicher (das gilt z.B. für alle Windows-Programme).



LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · **Roland** · General MIDI · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt jeder Packung bei..

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Rechts unten verrät die Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht

Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

CD-ROM-Spiele

Im Anschluß an die Tests der Disketten-Spiele finden Sie Besprechungen von Neuheiten auf CD-ROM, die durch ein besonderes Logo gekennzeichnet sind. Spezielle CD-ROM-

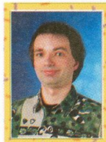
Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt.

Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren. **(hl)**



An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

DAS TEST-TEAM



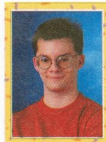
HEINRICH LENHARDT

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures und Strategiespielen, doziert an der TU München über Schreibtisch-Aufräumtechniken und würde sein Debütalbum gerne von Jim Steinman produzieren lassen.

BORIS SCHNEIDER



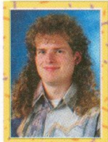
Als Textabenteuer-Pionier der alten Schule nimmt er die neuen Grafik-Adventures besonders gerne unter die Lupe. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation. Als alten Programmierer interessiert ihn stets die technische Seite der neuen PC-Spiele.



JÖRG LANGER

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik ins Laufwerk. Schießt hier und da mal eine Festplatte, ist aber ansonsten ein echt netter Kerl.

FLORIAN STANGL



Kommt nur aus Kostengründen nicht mit einer F-14 zur Arbeit: Thrustmaster Stangl ist derjenige, der beim Eintreffen einer neuen Flugsimulationen am lautesten »Meins! Meins!« ruft. Wenn er in einsamen Nächten nicht gerade durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem der seltenen guten PC-Actionspiele.

SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der »Gastautoren« gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber regelmäßig Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Locker (al) und Winnie Forster (wi). Mitunter gönnt uns auch Rolf D. Busch eine seiner geschliffenen Stories. Jeden Monat zeichnerisch aktiv wird Comic-Künstler Rolf Boyke, der Mann hinter Starkiller und anderen finsteren Geheimnissen.



Fußball-Simulationen im Vergleich:

Weltmeister-Check

Natürlich ist Fußball nur ein Spiel – aber wenn alle vier Jahre die Weltmeisterschaft stattfindet, verfolgen echte Fans die Live-Übertragungen mit religiöser Ergriffenheit. PC Player bereitet Sie auf den World Cup vor, empfiehlt die spannendste Fußball-Software und outet Ersatzbank-Drücker.





Kritisches Software-Schiedsrichtergespann: Heinrich Lenhardt (links) und Martin Gaksch kickten sich durch den Bestand an PC-Fußball-simulationen

Der Kühlschrank gefüllt, die Freundin in den Urlaub beordert, die Fernbedienung mit frischen Batterien bestückt: Für Fußballfreunde bescherte die Vorbereitung auf den Sommer mehr logistische Herausforderungen als das Anlegen der Winterschlaf-Nußvorräte eines Eichhörnchens. Die auf vier Wochen gedehnte Fußball-Weltmeisterschaft in den USA versammelt die ballgewandtesten Nationen der Erde in einem Land der Soccer-Ignoranten. Die Medien spielen so gründlich mit, daß innenpolitische Verstimmung droht: Was sind schon die Landtagswahlen in Sachsen-Anhalt angesichts der Bedeutung des Vorrundenmatches Bulgarien – Griechenland? Hochrechnungen und der ganze Kram werden hastig in der Halbzeitpause abgehandelt, der traditionellen Periode bedächtiger Gänge zu Abort oder Getränkedepot.

Die Software-Industrie verfällt dem Glauben, daß angesichts unerbittlichen Fußball-Terrors auf allen Kanälen die Menschheit nur einen Wunsch hat: In das nächste Geschäft zu rennen, um sich eine Fußball-Simulation für den PC zu kaufen. Schließlich muß man trostlose Perioden der Verzweiflung und Monotonie (auch »spielfreie Tage« genannt) sinnvoll ausfüllen.

Doch neben den schimmernden, neuen Programmen, die wir im Testteil aktueller PC Player-Ausgaben besprechen, gibt es auch ein respektables Angebot an älteren PC-Fußballspielen. Machen die alten Kamellen womöglich mehr Spaß? Wozu Geld für eine sündhaft teure Neuheit verpulvern, wenn's das billige Oldie auch tut?

Unser Testergespann betreibt diese Art von Software-Auslese nicht zum ersten Mal. Heinrich Lenhardt und Martin Gaksch sichteten vor vier Jahren im Vorfeld der WM 1990 das damalige Angebot (und prompt wurde Deutschland Weltmeister... wenn das mal kein gutes Omen ist).

Wer kommt in den Testkader?

Strategie-lastige Fußball-Manager-Programme wurden in unserem Vergleich nicht berücksichtigt. Es tauchen ausschließlich Programme auf, bei denn Sie durch geschickten Joystick-Einsatz selber über den grünen Rasen fegen. Einige brandneue Fußballprogramme wurden zudem nicht rechtzeitig fertig, um in unserem Vergleich berücksichtigt zu werden. Sie bekommen trotzdem einen kompletten Überblick

Multi-Spieler-Freuden



Gruppendynamik für Videospieler: World Cup Striker unterstützt den Fünf-Spieler-Adapter

Die Videospiel-Systeme Super Nintendo und Sega Mega Drive haben jedem 486-PC etwas voraus: Für Fußball-Fans bieten sie die bessere Auswahl an hochwertiger Software-Kost. Zum größeren Kicker-Angebot kommt ein Hardware-Gag, der sich MS-DOSlern verschließt. Für die beiden Konsolen gibt es jeweils einen Vier- bzw. Fünf-Spieler-Adapter, der von einigen neueren Modulen unterstützt wird.

Angesichts der günstigen Grundgeräte-Preise lohnt sich für Fußball-Fans das Liebäugeln mit einem Videospiel als Zweitsystem. Je 200 Mark müssen Sie für ein Mega Drive bzw. ein Super Nintendo investieren. Dazu kommen gut 100 Mark für das Fußballmodul Ihrer Wahl plus ein weiterer Hunderter, wenn Sie per Adapter und zusätzlichen Joypads zu viert spielen wollen.

Beim Mega Drive heißt die entsprechende Erweiterung »4 Way Play«, beim Super Nintendo »Multi Tap«. FIFA Soccer auf diesen Systemen bietet zu viert eine ganz neue Spaß-Dimension: Pro Team sind jeweils zwei Spieler tätig; die Mischung aus Teamwork und Rivalität sucht ihresgleichen.

Marin Gaksch, als Herausgeber des 16-Bit-Konsolenmagazins »Maniac« mit reichlich Videospiele-Sachverstand gesegnet, empfiehlt: »FIFA Soccer ist auch auf Mega Drive und Super Nintendo top. Speziell für Super Nintendo gibt es World Cup Striker, eine deutlich verbesserte Fortentwicklung der PC-Version, bei der per Adapter bis zu fünf Spieler gleichzeitig dribbeln können. Auf dem Mega Drive macht außerdem World Cup USA einen guten Eindruck. Und Kick Off 3 auf dem Super Nintendo hat mit den beiden Vorgängern nicht mehr viel zu tun und bietet Verbesserungen bei Grafik und Steuerung«.

Die Testkandidaten

Titel	Hersteller	Ca.-Preis	Hardware-Minimum
FIFA Soccer	Electronic Arts	DM 120,-	386er, 4 MByte RAM
Goal	Virgin	DM 60,-	286er, 2 MByte RAM
Italy 1990	Kixx	DM 30,-	286er, 640 KByte RAM
Liverpool	Grandslam	DM 70,-	286er, 640 KByte RAM
Lothar Matthäus	Ocean	DM 100,-	386er, 2 MByte RAM
Manchester Unit. Europe	Krisalis	DM 80,-	286er, 640 KByte RAM
Sensible Soccer	Renegade	DM 90,-	286er, 1 MByte RAM
Striker	Rage	DM 90,-	286er, 640 KByte RAM

Alle Programme benötigen VGA-Grafik; Super VGA wird von keinem aktuellen Fußballspiel unterstützt. Unter »Steuerungsart« unterscheiden wir, ob der Ball bis zur Abgabe am Fuß »klebt« (einfacher zu bedienen), oder ob er immer vor der Spielfigur herkickt werden muß (eine kompliziertere Technik, die in den 80er Jahren erstmals bei »Kick Off« verwendet wurde). Bei allen Testkandidaten Standard: Unterschiedlich starke Computergegner und einstellbare Spieldauer.

Bild: Herbert Liedel, Kicker-Sportmagazin

Striker bietet den flexibelsten WM-Modus. Aus 64 Nationalmannschaften basteln Sie sich ein beliebiges Turnierfeld zusammen.

geboten: In diesem Feature bewerten wir aktuelle und ältere PC-Fußballspiele, die noch lieferbar sind. Über brandneue Fußballsimulationen, die nicht rechtzeitig für diesen Vergleich in unserer Redaktion eintrafen, werden Sie natürlich auch informiert. Nachzügler wie »World Cup USA '94« oder »Empire Soccer« werden im nächsten Testteil von PC Player ausführlich unter die Lupe genommen.

So mancher Oldie konnte nicht berücksichtigt werden, weil er nicht mehr von den großen Distributoren gelistet wird. »Kick Off 2« wird niemand eine Träne nachweinen; außerdem soll bald eine verbesserte dritte Episode dieses Stollendramas erscheinen.

Bei unserem Dauertest machte sich ein Manko bei der PC-Hardware unangenehm bemerkbar: Viele Rechner sind von Haus aus nur mit einem Game Port ausgerüstet. Ergo läßt sich nur ein Joystick anschließen; bei einem Match zwischen zwei Spielern muß eine arme Seele mit der Tastatur vorlieb nehmen. Nahezu jedes Fußball-Actionspiel ist ohne Joystick nicht vernünftig bedienbar. Vernünftige Duelle gegen einen menschlichen Gegner setzen deshalb eine Karte mit zwei Game Ports oder ein Joystick-Y-Kabel voraus. Etwas neidisch blickt der Sportfan ins Videospiele-Lager, wo zwei Anschlüsse serienmäßig sind – per Adapter können sogar vier Spieler gleichzeitig antreten (siehe Kasten).

WM-Splitter

Die Geschichte der Fußball-Weltmeisterschaften ist ein Schatzkästchen voller Kuriosa und Sensationen. Im entscheidenden Spiel der WM 1950 gewann Uruguay sensationell mit 2:1 gegen den favorisierten Gastgeber Brasilien. In Montevideo erhob sich das Parlament zu einer Gedenkminute und bei jungen Eltern kam vorübergehend der Vorname »Dosauno« in Mode – Übersetzung: »Zweizueins«. Erst acht Jahre später in Schweden gelang Brasilien der erste Finalsieg – mit dabei: ein 17jähriger namens Pelé.

In die Abteilung »Schadenfreude« gehört zweifelsohne die Siegesgewißheit im teutonischen Troß, bevor die Mannschaft der Bundesrepublik 1982 ihr erstes WM-Match gegen den Debütanten Algerien bestritt. Torhüter Toni Schuhmacher, unvergessener Experte für rhetorische Feinfühligkeit, äußerte vor dem Spiel den legendären Satz »Um in Schwung zu kommen, müssen wir Algerien nun mal wegputzen« – die Nordafrikaner gewannen mit 2:1.

Freuen wir uns auf eine spannende Fußball-Weltmeisterschaft 1994 mit hoher Spielkunst, vielen Toren und starken Persönlichkeiten. Und wenn in den USA doch mal 0:0-Trostlosigkeit regiert oder Berti Vogts Ihre WM-Stimmung trübt, dann klemmen Sie sich vor eine PC-Fußballsimulation, um selber den Titel einzufahren. Auf den nächsten drei Seiten werden die Testkandidaten analysiert. **(hl)**

VIP-TIP

Wen interessieren schon die Ergebnistips von Trainern, Bundeskanzlern und anderen seichten Pseudo-Promis? PC Player befragte die Titanen der Softwarewelt nach ihrem Tip für das Weltmeisterschafts-Finale 1994!

HOLGER FLÖTTMANN (ASCON):	**Deutschland – Italien**	**2:1**
FRITZ SCHÄFER (KINGSOFT):	**Deutschland – Italien**	**4:3**
MARTIN GAKSCH (Maniac):	**Deutschland – Holland**	**2:1 (trotz Berti)**
HEINRICH LENHARDT (PC Player):	**Brasilien – Holland**	**2:0**

IM ÜBERBLICK

KOPIERSCHUTZ	GRAFIKANSICHT	STEUERUNGSART	WM-MODUS	2-SPIELER-MODUS
Keiner	Isometrisch-schräg von der Seite	Ball klebt	Ja (aber zufällig ausgewählte Teams)	Gegeneinander und zusammen
Keiner	Von oben oder von der Seite	Ball klebt nicht	Nein (nur Liga und Pokal mit Vereinsteams)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von oben	Ball klebt	Ja (aber nur mit den Teams der WM 1990)	Nur gegeneinander
Keiner	Von schräg oben	Ball klebt meistens	Nein (nur englische Liga)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von oben oder von der Seite	Ball klebt	Nein (nur Liga und Pokal mit Vereinsteams)	Nur gegeneinander
Keiner	Von der Seite	Ball klebt	Nein (nur Europacup)	Gegeneinander und zusammen
Handbuchabfrage	Von oben	Ball klebt nicht	Nein (nur europäische WM-Qualifikation)	Nur gegeneinander
Diskettenschutz	Von schräg oben	Ball klebt	Ja (Gruppen beliebig zusammenstellbar)	Nur gegeneinander

FIFA SOCCER





Electronic Arts' brandneuer Fußballbeitrag ist die grafisch leicht verbesserte Umsetzung eines Videospiele-Bestsellers. Originell die grafische Darstellung: Statt das Gekicke wie gehabt aus der Vogelperspektive zu zeigen, wählte man eine Art isometrisches 3D. Diese »schräge Seitenansicht« erlaubt eine detaillierte, attraktive Darstellung der Spieler-Animationen, ohne dabei die Übersicht zu vernachlässigen.

Ein realistischer Weltmeisterschafts-Modus ist im Prinzip dabei; allerdings werden die teilnehmenden Teams per Zufall vom Programm gewählt. Die exakte Gruppeneinteilung der WM '94 läßt sich dadurch nicht rekonstruieren. Dafür bietet FIFA Soccer reichlich Statistiken, verschiedene Spielstrategien und Steuerungsfinessen. Je nach Dauer des Feuerknopfdrucks wird geschlenzt oder gehämmert; aufwühlende Strafraumszenen mit Pfostenabprallern und tollkühnen Torhüter-Paraden kennzeichnen den Spielablauf.

»Leckerbissen für Fans«

HEINRICH: FIFA Soccer ist weder eine alte Krücke noch eine technisch inkompetente Amiga-Umsetzung – da wird man ja richtig dankbar. Die Darstellung ist schön übersichtlich, der Publikumssound sorgt für tolle Stimmung.

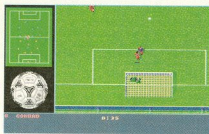
MARTIN: Dafür muß jeder PC-Besitzer einen Blumenstrauß an Electronic Arts schicken. Die Grafik hat Stil, die Steuerung ist durchdacht und der Ablauf spannend.

HEINRICH: Manchmal wird's etwas zu bolzig. Weitschuß aus 40 Metern – klatsch, ins Tor. Ein bißchen Glück ist aber bei jeder Fußballvariante dabei.

MARTIN: Aber Du kannst bei FIFA Soccer wirklich tolle Finessen hinlegen. Flugkopfball, Hackentrick, Abseits – für Fußball-Fans ein Leckerbissen.

GRAFIK:	GUT
SOUND:	SEHR GUT
SPIELSPASS:	SEHR GUT

GOAL





Dino Dini verblüffte die Softwarewelt nicht nur durch seinen putzigen Namen, sondern bescherte der kleinen Firma Anco mit »Kick Off« und »Kick Off 2« auch zwei ausgesprochene Hits. Während diese flotten Fußballprogramme auf Amiga und Atari ST absahnten, wurden die PC-Fassungen vehement vergurkt. Anco entwickelt indes »Kick Off 3« ohne Dino, denn der ließ sich vom Konkurrenten Virgin abwerben.

Das dort erschienene jüngste Dini-Werk hat den schönen Titel »Goal« und spielt sich ähnlich verquer wie die alten Kick Offs. Um den Ball zu stoppen, muß die Spielfigur still stehen und der Feuerknopf gedrückt sein; erst dann läßt sich ein geplanter Paß in die Tiefen des Raums jagen. Diese nicht eben leicht zugängliche Steuerung hat anscheinend auch die Leute bei Virgin beunruhigt. Man überredete Dino zu einigen Erleichterungen wie einstellbarer Geschwindigkeit und Trainingsmodus. Sie kicken wahlweise von links nach rechts oder von oben nach unten.

»Dämlich wie die Vorgänger«

HEINRICH: Es soll ja Leute geben, denen diese Kick-Off-Steuerung ganz toll gefallen hat.

MARTIN: Die werden sich über Goal freuen, das spielt sich nämlich genauso dämlich wie die Vorgänger. Bis ich hier mal einen plazierten Paß geschlagen habe, bin ich alt und grau.

HEINRICH: Das wäre übersichtlicher, wenn die Spielfeldgrafik den ganzen Bildschirm nutzen würde.

MARTIN: Als wuseliges Action-Fußball ist mir Sensible Soccer lieber. Ich konnte mit diesen Dino-Dini-Dingern noch nie was anfangen. Gelbe Karte; der Nächste bitte.

GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS:	BEFRIEDIGEND

ITALY 1990





Spiele zu Fußball-Weltmeisterschaften sind keine neuzeitliche Erfindung – das hatten wir alles schon einmal. Bereits 1986 penetrierte U.S. Gold die C 64-Besitzer mit der greulichen Mexico-Aufarbeitung »World Cup Carnival«. Vier Jahre später setzte man das Spiel zur WM in Italien auch für PCs um. Was interessiert uns das 1994 noch? Nun, just jenes »Italy 1990« wurde auf dem Billigspiel-Label Kixx wiederveröffentlicht.

Für schlappe 30 Mark können Sie die Originalteams von 1990 steuern. Da wuchern nostalgische Gefühle, wenn man in der Aufstellung auf Altkicker wie Klaus Augenthaler zurückgreifen kann. Der Spielablauf ist denkbar simpel: Mit dem Feuerknopf löst man den Standardschuß aus; hat der Gegner den Ball, wird energisch gegrätscht. Der historisch interessante Rerelease des vier Jahre alten Schinkens hat kleine Nachteile: 16-Farben-Grafik und dumpfer AdLib-Sound; mehr ist technisch nicht drin.

»Sperre auf Lebenszeit«

MARTIN: Weißt Du, was mir am besten an diesem Programm gefällt? Man kommt ganz schnell auf die DOS-Ebene zurück, indem man einfach die ESC-Taste drückt...

HEINRICH: Technisch sieht man Italy 1990 sein Entstehungsjahr natürlich an. Die Grafik ist recht gruselig, die Steuerung sehr einfach

MARTIN: Endlose Dribblings und dann der unhaltbare 45-Grad-Torschuß. Auf Dauer höchst unbefriedigend und von dem grellen 16-Farben-Look kriegt man Kopfschmerzen. Ich beantrage Sperre auf Lebenszeit.

HEINRICH: Eben ein Billigspiel mit Trash-Charme und einem Fünkchen Nostalgiewert.

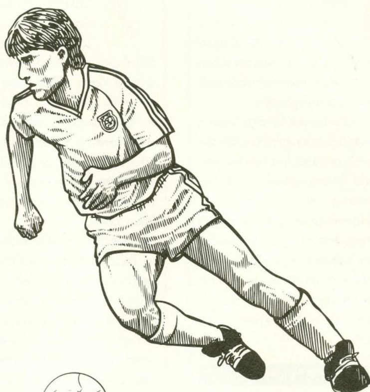
GRAFIK:	MANGELHAFT
SOUND:	MANGELHAFT
SPIELSPASS:	MANGELHAFT

DAS ORIGINAL ...

BUNDESLIGA MANAGER



Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...



Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

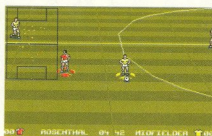
Software 2000
Stichwort „Bonuspaket"
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10

LIVERPOOL





Nach dem Erfolg, den Krisalis mit seinen »Manchester United«-Programmen hatte, wollte Grandslam nicht tatenlos zugucken. Mit »Liverpool« sicherte man sich die Lizenz für einen nicht minder traditionsreichen englischen Ligaverein.

Sie spielen wahlweise eine komplette Saison in der englischen Liga, treten im Pokal an oder üben die Steuerung bei einer Trainingspartie ohne Gegenspieler. Weltmeisterschafts-Freuden bleiben einem versagt.

Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt. Die 3D-Perspektive erfreut sich der segensreichen Wirkung von Vektorberechnungen; dadurch wird flott rauf und runter gekickt. Sie steuern jeweils den Spieler Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Per Feuerknopfdruck wird in Laufrichtung gebolzt.

»Fluch der Regionalliga«

MARTIN: He, wen steuere ich eigentlich? Sekundenlang ist niemand im Bild; unberechenbar wechselt der Spieler, den ich unter Kontrolle habe.

HEINRICH: Die Grafik ist der reinste Betriebsunfall. Die häßlichsten Sprites der jüngeren Sportgeschichte – und dann bekommt der arme Grafiker nur eckige Rundungen hin. Der Anstoßkreis ist ein herrliches Vieleck.

MARTIN: Vernünftig dribbeln kann man auch nicht. Die verquere Steuerung sorgt für unmotivierte Schußmanöver.

HEINRICH: Was ist das, der Fluch der Regionalliga? Da gehen sogar die Gesetze der Schwerkraft vorzeitig nach Hause. Der Ball prallt putzig auf wie ein Flummi. Jeder Kurzpaßversuch wird zum weiten Schlitterer – da wurde wohl jeder Grashalm einzeln mit Schmierseife verwöhnt.

GRAFIK:	MANGELHAFT
SOUND:	MANGELHAFT
SPIELSPASS:	UNGENÜGEND

LOTHAR MATTHÄUS





Ganz neu ist die Idee nicht: Schon vor einigen Jahren peppten deutsche Marketing-Leute englische Fußballspiele auf, indem Sie den Namen eines deutschen Kickers auf die Packung klebten. Ruinierten sich in der Vergangenheit Bodo Illgner und Pierre Littbarski mit solchen Aktionen ihren guten Namen, mußte unlängst Bayern-Libero Lothar Matthäus dran glauben. Die Lichtgestalt des deutschen Fußballs prunkt auf der Schachtel zu einer aktuellen Fußballsimulationen von Ocean Software.

Im Spiel selber taucht Lothar allerdings nicht mehr auf. Dafür bekommen Sie reichlich Optionen um die Ohren gehauen: Bundesliga- und Pokal-Modus, einstellbares Paßsystem, zwei verschiedene Grafikansichten. Die Vereinsmannschaften sind mit Alibi-Spielern und Dummy-Namen besetzt – wenigstens können Sie mit dem eingebauten Editor für authentische Kader sorgen.

»Hat Lothar das nötig?«

MARTIN: Wieviel verdient der Matthäus eigentlich beim FC Bayern?

HEINRICH: Ziemlich viel.

MARTIN: Dann hätte er sowas doch gar nicht nötig.

HEINRICH: Jetzt sei nicht gar so garstig. In der Seitenansicht kann man's halbwegs spielen.

MARTIN: Beim Paß-System hat sich jemand mit dem akustischen Signal sogar was gedacht. Aber dieses nervige Pingen... ich spiele hier doch nicht Senso...

HEINRICH: Schade um die vielen Optionen. Aber wenn das Spiel nicht sonderlich viel taugt, dann reißt das Drumherum auch nichts mehr raus. Von wegen »Deutscher Meister«...

GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	AUSREICHEND
SPIELSPASS:	AUSREICHEND

MANCHESTER UTD. EUROPE





Geliebt, gehaßt, aber auf alle Fälle erfolgreich: In England nimmt der Traditionsverein Manchester United eine ähnliche Sonderstellung ein wie hierzulande der FC Bayern München. Das Spiel zum Club heißt »Manchester United Europe«, bietet einen kompletten Kader mit den Kickern dieses Teams und damit verbundene Aufstellungssorgen. Gespielt wird im Europacup; der Zwischenstand zwischen den Runden darf natürlich gespeichert werden.

Das Spielfeld wird hübsch von der Seite gezeigt. Der Ball klebt gesittet am Fuß des Spielers, bis geschossen wird oder ein Gegner ihm das Leder weggrätscht. Angesichts der permanenten Enge rund um den Strafraum führen meist Weitschüsse zum Erfolg.

Im Moment des Feuerknopf-Loslassens zieht man den Joystick in eine bestimmte Richtung, um dem Ball einen Drall zu verpassen. Bevorzugt mit diesem Effet-Kniff läßt sich der fangsichere Computer-Torwart gelegentlich überlisten.

»Trötiger Spielablauf«

HEINRICH: Die Grafik ist ja richtig ansprechend. Der Spielablauf geht aber sehr ins Trötige: Weitschuß hier, Weitschuß da. Mal hält der Torwart, mal hält er nicht...

MARTIN: Wie wäre es denn mit einer freiwilligen Selbstkontrolle, die die Veröffentlichung solcher Machwerke verhindert?

HEINRICH: Nicht gerade der Gipfel an Rasanz und spielerischem Anspruch, aber so für zwischendurch...

MARTIN: Ruf mich nächste Woche noch mal an. Vielleicht ist mir bis dahin auch ein positiver Aspekt eingefallen.

GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	AUSREICHEND
SPIELSPASS:	MANGELHAFT

SENSIBLE SOCCER





Das englische Programmierteam Sensible Software hat sportlich einiges auf dem Kerbholz. Mit der PC-Umsetzung seines Programms »Microprose Soccer« sorgte es Ende der 80er Jahre für die erste halbwegs erträgliche Fußballsimulation auf MS-DOS-Rechnern – unser Kritikpunkt vor vier Jahren: »Erst auf XTs ab 10 MHz flüssig und schnell« – Wow!

Die jüngste fußballerische Tat mit dem bescheidenen Namen »Sensible Soccer« sieht auf den ersten Blick extrem verhungert aus. Winzig kleine Spielfiguren wuseln über reichlich Rasen, doch die unansehnlichen Proportionen erlauben Übersicht und kühne Paß-Stafetten. Das Programm ist ganz auf schnelle Action ausgelegt: Die Mini-Spieler wetzen, schießen und grätschen im Kamikaze-Tempo über den Rasen.

Der flexible Turniermodus versagt ausgerechnet bei der Weltmeisterschaft. Lediglich die sechs europäischen Qualifikationsgruppen zur WM '94 können nachgespielt werden.

»SPANNEND UND SPRITZIG«

MARTIN: Ganz ehrlich: Das ist neben FIFA Soccer das einzige Programm im Testfeld, das ich freiwillig spielen würde.

HEINRICH: Der Ball »klebt« leider nicht am Spieler. Dribbeln ist dadurch sehr schwer; man wird zu schnellem Paßspiel geradezu genötigt. Der Effekt ist hier aber wesentlich erträglicher als bei Goal.

MARTIN: Die Technik ist überraschend gut. Keine Probleme mit dem Scrolling, die Männchen bewegen sich nett, der Spielablauf ist spannend und spritzig.

HEINRICH: Wenn man mit dem hektischen Spielablauf klarkommt, ein nettes Action-Soccer.

GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS:	GUT

STRIKER





Dieses Debütspiel des englischen Programmierteams Rage gehört zu den sympathischen Fußballsimulationen, deren Steuerung man binnen Sekunden kapiert hat. Der Ball »klebt« quasi am Fuß der Spielfigur und wird nicht wie bei Goal oder Sensible Soccer dauernd vor einem her gekickt. Um zu passen, sind deshalb auch keine großartigen Stopmanöver nötig: Einfach den Feuerknopf drücken; schon flutscht der Ball in die eingeschlagene Richtung.

Durch die Länge des Knopfdrucks dosiert man sanfte Päßchen und wuchtige Schüsse.

Das Spielfeld geizt mit Farben, bietet aber einen manierlichen perspektivischen Effekt in »schräg-von-oben«-Tradition. Auch auf mickrigen 386ern ist die Schnelligkeit des Spielablaufs beachtlich; das Tempo läßt sich zudem einstellen.

Striker bietet halbwegs aktuelle Mannschaftskader von 64 Nationalmannschaften; darunter befinden sich alle Teams, die sich für die WM '94 qualifiziert haben.

»SCHNELL ERLERNT, FLOTT ZU SPIELEN«

MARTIN: Hinter FIFA und Sensible das beste Soccer im Testfeld. Auf jeden Fall zwei Klassen über dem ganzen anderen Trash einzustufen.

HEINRICH: Die 3D-Perspektive ist an sich gut, die Grafik aber lieblos. Da habe ich meinen 3000-Mark-PC, der theoretisch Super VGA kann, und muß mir dann so eine Farb-Tristesse bieten lassen.

MARTIN: Immerhin: Der WM-Modus taugt was, die Optionen sind sinnvoll, die Geschwindigkeit ist einstellbar. Ordentliches Drumherum.

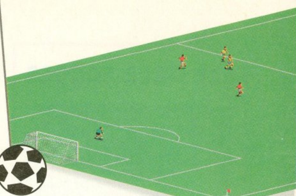
HEINRICH: Ein nettes, simples Hau-drauf-und-fühl-dich-wohl-Soccer. Schnell erlernt, flott zu spielen.

GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS:	GUT

Die Inserenten

FIFA INTERNATIONAL SOCCER







Vom Steilpaß in die Tiefen des Raumes bis zum Knirschen des Pfostens, wenn der Ball an sein Aluminium schmettert: Alles was im Fußball schön und spannend ist, packte Electronic Arts in seine neue Sport-Simulation.

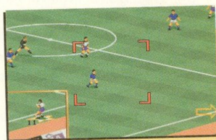
Was auf dem PC so alles dribbelt und flankt, wirkt angesichts der Hardware-Power Ihres Systems meist wie ein schlechter Witz. Sportspiele sind zwar selten Tummelplätze technischer Meisterleistungen, aber der Level der MS-DOS-Fußballsimulationen rutscht oft in deprimierende Dimensionen ab. Historisches Handicap: Die besten PC-Spiele kommen von amerikanischen Firmen, die sich aber nicht die Bohne für dieses komische europäische Ballgeraufe namens »Soccer« interessieren. In der Vergangenheit mußte man deshalb schon dankbar sein, wenn ein englisches Fußballspiel 1:1 vom Amiga rübergeschaufelt wurde.

Irren ist menschlich: Beim Abschlag schießt der Torhüter einen gegnerischen Stürmer an, der daraufhin das Leder gemütlich über die Linie drückt.

Auch »FIFA Soccer« ist keine spezielle PC-Entwicklung, sondern die grafisch leicht aufpolierte Adaption eines 16-Bit-Videospielehits. Letztes Jahr landete Electronic Arts mit der Mega-Drive-Version einen der größten Erfolge in der Firmengeschichte. Die für Fußball-Verhältnisse geradezu luxuriöse Grafik schürt spontan die Lust zum Spielen: Schräg von der Seite dargestellt kommen die zahlreichen Animationsphasen richtig zur Geltung.

Strikte Regeleinhaltung vom Platzverweis bis zum Abseits und diverse taktische Optionen sollen auch die Fans im DOS-Stadion erobern.

Im Gegensatz zu Programmen wie »Sensible Soccer« oder »Goal« setzt FIFA Soccer auf eine unkomplizierte Steuertechnik, bei der das Leder quasi am Fuß des ballführenden Spielers »klebt«. Es wird automatisch mitgekickt, wenn der Kicker in eine Richtung läuft; erst durch die Grätsche eines Gegenspielers oder einen Schuß wird der Ball hergegeben. Das ist ein fundamentaler Unterschied zu den oben genannten Programmen, wo man den Ball ständig vor sich herkickt. Um z.B. bei »Goal« einen Paß zu spielen, muß erst mit gedrücktem Feuerknopf der Ball gestoppt werden – mehr zu dieser komplizierten Technik in unserem Fußball-Vergleichstest. Der Vorteil der von FIFA Soccer verwendeten Bedienung:



Auch ohne langwieriges Üben und tagelange Handbuchlektüre hat man die Grundelemente schnell im Griff und kommt zu raschen Erfolgserlebnissen.

Die Steuerung holt ziemlich viel aus den Limitationen heraus, die sich bei PC-Joysticks mit ihren zwei Feuerknöpfen ergeben. Besitzt Ihr Spieler den Ball, dient je ein Knopf



Nach den Vorrundenspielen geht's im Turniermodus mit dem Play Off im KO-System weiter



HEINRICH LENHARDT

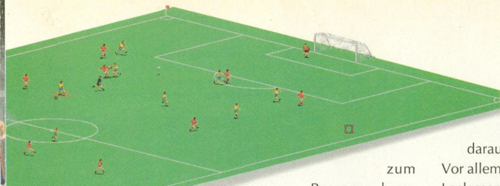
Schimpf und Schande über Europas Spieleprogrammierer: Da wollen sie uns jahrelang argen Fußball-Schlunz von »Kick Off« bis »Lothar Matthäus« andrehen und bekommen dann eine solche Lektion von den Nordamerikanern erteilt. FIFA Soccer ist ein gelungener Kompromiß zwischen Anspruch und Spielbarkeit. Alles, was Fußball spannend und spektakulär macht, wurde grafisch gekonnt ausgeschlachtet.

Mit einem Kick nach vorne ist das ganze Mittelfeld überbrückt – realistisch? Naja. Unterhaltsam? Ganz gewiß. Öde Querpaß-Tragödien sieht man oft genug im Bundesliga-Stadion; bei diesem Computerspiel wurden die aufregenden Szenen in den Mittelpunkt gerückt. Viele aufsehenerregende Tricks gelingen zugegebenermaßen halbautomatisch: Auch bei stupidem Dauerfeuereinsatz legen Ihre Mannen fein animierte Fallrückzieher und Dropkicks hin. Aber wenn Sie kurz vor Schluß der Halbfinal-Verlängerung einen 2:1-Vorsprung mit 10 Mann über die Runden bringen müssen, kommt der Fußball-Thrill voll rüber: Alle Mann nach hinten zum Verteidigen – vorne helfen der liebe Gott und ein frisch eingewechselter Stürmer.

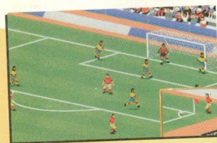
Das engagiert mitgrölende Digi-Publikum ist das akustische i-Tüpfelchen in der Atmosphäre-Abteilung.

Die letzten aufrechten Puristen, welche das Dribbelgewürge von Kick Off immer noch für die einzig wahre Steuerungsphilosophie halten, mögen murren.

Aber als gefälliger Mainstream-Kick für den Normalspieler erledigt FIFA Soccer seine Aufgabe mit Bravour: Reichlich Tiefgang, um Fußball-Freaks zu fesseln, aber dabei spielbar genug, um sich jederzeit für ein kurzweiliges Match zu empfehlen. Electronic Arts beschert uns die bislang ansehnlichste, vielseitigste und vor allem spannendste PC-Fußballsimulation.



zum Passen bzw. Schießen. Die Aktion wird aber erst beim Loslassen ausgeführt – einleuchtender Grund: Je länger der Knopf gedrückt wird, desto schneller und kraftvoller wird das Leder getreten. Betätigt man beide Feuerknöpfe gleichzeitig, wird der Ball hoch gelupft; bevorzugt anzuwenden bei Flanken in den gegnerischen Strafraum. In der Abwehr schalten Sie per Feuerknopfdruck jeweils zu dem Spieler Ihres Teams, der

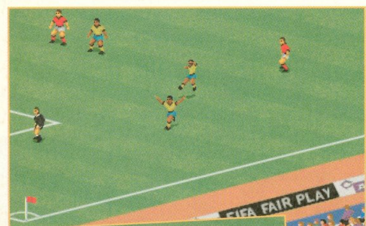




Ob Einwurf, Ecke oder Elfer – FIFA Soccer kennt alle Regelfeinheiten

dem Ball momentan gerade am nächsten steht. Knopf 2 bewirkt eine Grätsche in Laufrichtung; beide Knöpfe zusammen sorgen für ein ziemlich wüstes Foul Marke »Notbremse«. Während der Schiedsrichter bei vielen Grätschen die Partie weiterlaufen läßt, ahndet er die Notbremse in fast allen Fällen und zückt dabei gerne eine Gelbe oder Rote Karte.

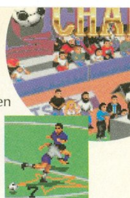
Die einzelnen Schußtechniken werden mit der Joystickrichtung kombiniert. Gekickt wird normalerweise in





Nach dem Tor wird erst einmal gejubelt – selbst auf der Anzeigetafel ist eine Runde La Ola angesagt

Laufrichtung des Spielers; drehen Sie den Knüppel beim Knopfloslassen schnell in die entgegengesetzte Richtung, wird daraus ein raffinierter Hackentrick.

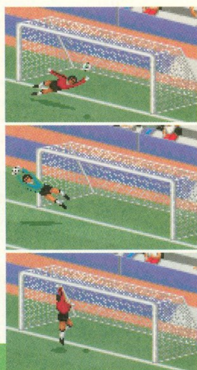


»Kabinettstückchen«: Der Hackentrick

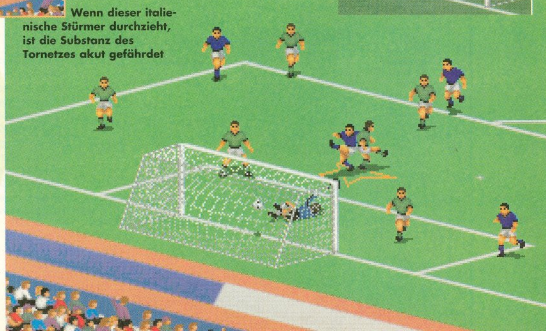
Vor allem bei Weitschüssen lohnt es sich, nach dem Loslassen des Feuerknopfs den Joystick in eine bestimmte Richtung zu ziehen, um den Ball etwas Effet zu verleihen. Spektakuläre Spezialtechniken wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle werden automatisch ausgeführt, wenn Sie einen Schußversuch ausführen und der Ball eine bestimme Höhe hat.

Bei Torabstößen, Einwürfen und Eckbällen wird eine neuartige Ansicht verwendet: In einem kleinen Ausschnitt ist der Schütze zu sehen; vor dem Ausführen der Aktion können Sie im Hauptbildschirm einen Cursor beliebig über das Spielfeld steuern. Gerade bei Ecken zirkelt man damit die Bälle schön präzise herein.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nahezu stufenlos durch die Wahl der Mannschaften bestimmen. Jedes der 48 Nationalteams hat unterschiedliche Stärken in sechs Kategorien von »Torwart« bis »Tempo«. Darüberhinaus gibt es für jeden einzelnen Spieler detaillierte Statistiken: Für alle relevanten Talente von Kopfballstärke bis Ausdauer verrät ein Wert von 1 bis 100 die individuellen Fähigkeiten. Ein mit hohen Stärkewerten gesegnetes Team wie Deutschland oder Italien macht es Ihnen leicht, die Weltmeisterschaft zu gewinnen: Der Torwart hält fast jeden Ball, die Spielfiguren sind meist schneller als die Gegner und die Schußpower beschert so manchen Distanztreffer. Steuert man eine gemächliche Außenseitertruppe wie z.B. Hong-



Hechten hier, Parade da – freundlicherweise nimmt Ihnen der Computer auf Wunsch die Torwartsteuerung ab



Wenn dieser italienische Stürmer durchzieht, ist die Substanz des Tornetzes akut gefährdet



Ja, wen haben wir denn da im Strafraum umgesäbelt? Bevor der Schiri auf den Elfmeterpunkt deutet, packt er zunächst ein feines Kärtchen aus.

Game Setup

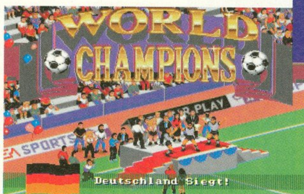
Sprache	Deutsch
Spielmodus	Liga
Teams	4
Halbzeit	45 Minuten
Torwarte	Computer
Strafen	Alle
Spielart	Simulation
Abseits	Ein
Wetter	Naß
Bodenart	Kunstrasen
Zeit	Zeit läuft
Ton	Musik und SFX





Die gesammelten Optionen des Hauptmenüs

kong, steigt die Schwierigkeit rapide an. Wer wirklich alle Hände voll zu tun haben will, schalte außerdem die Torwartsteuerung auf manuell und versuche selber, sämtliche daherzischenden Bälle abzufangen.



Deutschland wird Weltmeister? Wer's glaubt...

Neben dem üblichen Aussuchen der Spielformation (z.B. 3-5-2, 4-3-3 – oder gar mit Libero?) und der einzelnen Kicker (während des Matchs darf auch ausgewechselt werden) legt der Teamchef die Spielanlage fest. Es gibt fünf verschiedene Taktiken wie »Totale Abwehr«, »Auf Steilpaß lauern« oder »Offensive«, die Aufstellung und Verhalten Ihrer Mannschaft prägen. Damit nicht genug: In einem weiteren Menü stellen Sie ein, in welchen Feldbereich sich die einzelnen Mannschaftsteile tummeln sollen. Eine fröhlich in den gegnerischen Strafraum spazierende Kamikaze-Abwehr ist damit ebenso realisierbar wie ein Spielerriegel im Mittelfeld. Die ganzen taktischen Marschrouten dürfen Sie jederzeit im Spiel ändern, um kurzfristig auf Ergebnisänderungen zu reagieren. Im Simulations-Modus gewinnt außerdem das Auswechseln von einzelnen Spielern eine wichtige Rolle: Bei längerer Matchdauer werden Ihre Mannen langsamer und verlieren an Paßgenauigkeit. Ein frischer Stürmer in der zweiten Halbzeit hat schon so manche ermüdende Abwehr aufgemischt – oder heben Sie sich diese Option lieber für eine drohende Verlängerung auf?

An Spielmodi gibt es neben den üblichen Varianten »gegen Computer« oder »gegen zweiten Spieler« auch einen witzigen Teammodus: Zwei Personen fordern in einer Mannschaft zusammen den Computer heraus. Zwei-Spieler-Freuden sollten sich aber stets am Joystick entfalten. Mit der Tastatur ist beim schnellen Ablauf, der ständig abrupte Richtungswechsel verlangt, nicht mal die Poinger Bezirksmeisterschaft zu gewinnen. Digital-Joysticks wie z.B. der Competition Pro führen zu befriedigenden Manövern; Profis schwören auf den Einsatz des Gravis Game Pads.



Ändern Sie die Taktik-Marschroute für Ihr Team

Game Stats

Stand	3	6
Schüsse aufs Tor	17	41
Gehalten	21	11
Eckstöße	0	8
Minuten		
Angriff	0:59	2:06
Mittelfeld	4:28	4:46
Abwehr	1:45	0:52

R-Block auf/ab

Eine Match-Statistik darf nicht fehlen



Take Off: Der Fallrückzieher



IM WETTBEWERB

NHL Hockey	88
FIFA SOCCER	**85**
Sensible Soccer	81
Striker	71
Lothar Matthäus	38

Mit Fußball hat NHL Hockey natürlich nichts zu tun. Wir haben's trotzdem mal in diesen Kasten gepackt, weil es die derzeit beste Simulation einer Mannschaftssportart auf PCs ist. Wer nicht gerade mit Fußball-Scheuklappen geschlagen ist, sollte sich dieses eisige Sahnestückchen unbedingt gönnen. Die direkte Kicker-Konkurrenz steckt FIFA locker in die Tasche. Selbst die bislang besten PC-Fußballspiele, Sensible Soccer und Striker, werden geschlagen. Genauere Analysen finden Sie in unserem WM-Feature ab Seite 36.



FLORIAN STANGL

»Fußball ist unser Leben« – und das richtige Programm für alle Fans des runden Leders ist FIFA Soccer. Ansprechender wurde bislang noch kein Fußballspiel für den PC umgesetzt. Abgesehen von der realistischen Grafik gefallen vor allem die Spielbarkeit. Pässe, Hackentricks und tolle Torwartparaden sind kein Problem. Auch die Taktik kommt nicht zu kurz: während Kollege Lenhardt lieber mit einem Gewalt-Paß das Mittelfeld überbrückt, bevorzuge ich trickreiche Ballstaffetten, bevor das Leder elegant ins Tor gezirkelt wird. Natürlich kann man seine Mannschaft an die Spielweise anpassen. Gut kommt auch das Foulspiel: das Opfer fliegt herrlich animiert ins Gras und wälzt sich herum. Makaber, aber sehenswert.



Gefühlvoller Paß auf den Spieler mit der Nummer 8...



...der nimmt den Ball im Fallen per Hacke mit...

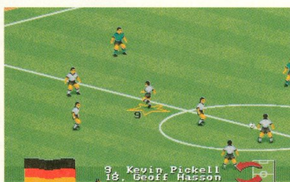


...und bugsiert ihn durch diesen Kunststoß ins Tor!

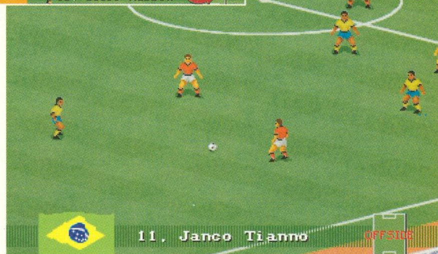
Neben einem Freundschaftsspiel gibt es die Varianten WM-Turnier, Liga mit acht Mannschaften und Play Off in Pokal-Manier. Nach jedem Spieltag kann der Zwischenstand gespeichert werden. Bei allen Wettkämpfen werden die restlichen Computer-gesteuerten Teilnehmer per Zufall ausgewählt. Die einzelnen Teams und Spielernamen lassen sich leider nicht editieren. Schade, denn aus Copyright-Gründen laufen keine »echten« Nationalspieler auf, sondern Akteure mit Phantasienamen. Im Hauptmenü stellen Sie ferner die Spieldauer ein, schalten Abseits und Foul-Ahndungen ein oder aus, legen die Witterung fest und wählen zwischen Kunstrasen oder natürlichem Grasbelag.

Der Spielablauf ist ganz auf Dynamik hingestylt. Das Mittelfeld überbrückt man flott mit einem strammen Schuß; der Bildausschnitt hat da mitunter Mühe, dem Ball zu folgen. Gegen Teams mit schwachen Torhütern lassen sich auch leicht »billige« Treffer durch ständige Weitschüsse erzielen. Für Dramatik ist gesorgt: Oft kann der Keeper den Ball noch abklatschen, landet nach der Parade aber für ein paar Sekunden wehrlos am Boden. Pfostenabpraller, Zweikämpfe im Strafraum und Eigentore sorgen für steigende Adrenalinspiegel. Wie im richtigen Fußball gehört etwas Glück dazu: Die kunstvollsten Doppelpässe enden in den Armen des Torwarts, aber der 30-Meter-Böller klatscht ins Netz. Nachdem der Schütze sich ausgiebig einen abgejubelt hat, dürfen Sie die Wonneszene nochmals per »Instant Replay« betrachten. Die Kamera folgt dabei wie gewohnt dem Ball oder alternativ einem bestimmten Spieler über den Platz. Auch bei etwas ältlichen Grafikkarten wird der Bildausschnitt schnell und sanft gescrollt. **(hl)**

Nach diesem Schulterwurf wird's wohl nichts mit dem Fair-Play-Pokal



Die deutsche Mannschaft wechselt zu Beginn der 2. Halbzeit aus



Eine Abseitsstellung stoppt den brasilianischen Konter



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

286 | **386/486** | **VGA** | Super VGA | **Soundblaster** | S'Blaster Pro | **Roland** | **General MIDI** | Maus | **Joystick**

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: 48 verschiedene Computergegner. Zwei Spieler dürfen gegeneinander oder zusammen spielen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick bzw. Game Pad.

85

Quarter Pole

Wo sind Pferdeäpfel und das große Geld friedlich vereint? Genau: auf den Rennbahnen. Sorgt Ihr vierhufiger Freund für Preisgeld-Reichtum oder entpuppt er sich als müder Hengst?



Von diesem Bildschirm aus kann man in alle Bereiche des Spiels gelangen

Erregtes Gemurmel, stampfende Hufe und die fast greifbare Spannung vor dem Start: Der Atmosphäre eines Pferderennens können sich viele Menschen nicht entziehen. Dieses herzhafte Pferdedung-Flair soll mit »Quarter Pole« auch auf die heimischen PCs übertragen werden. Mit einem je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlichen Etat steigt man entweder als reiner Wetter oder als Rennstallbesitzer ins Spiel ein. Als Wettfreund ist man darauf beschränkt, die Tips zu analysieren und aus den verwirrend komplexen Daten die richtigen Schlüsse zu ziehen. Starbytes Designer haben sich dabei an realistische Datenlisten angelehnt, wodurch diese grafisch schlicht und durch die Abkürzungen hieroglyphenhaft dargestellt sind.

Als Rennstallbesitzer kann sich der Spieler nicht nur mit Wetten beschäftigen, sondern muß in einer Art Mini-Wirtschaftssimulation die Kosten für Training und Pflege seiner Pferde im Auge behalten, gute Jockeys und Trainer anheuern und die Vollblüter für die verschiedenen Rennen anmelden. Das deutsche Handbuch erklärt dabei, was beispielsweise Jungfern- oder Verkaufsrennen sind. Da die empfindlichen Hochleistungsrösser ja nicht zu oft laufen sollen, müssen die Rennen mit Bedacht ausgesucht werden. Diese Aufgabe läßt sich auch auf den Trainer delegieren. Das Derby selbst wird von der Tribüne aus mitverfolgt. Etwas holprig animiert trappeln die kleinen Pferdchen über die Bahn. Wer den Wettkampf nicht in voller Länge sehen will, springt per Tastendruck gleich zum Endergebnis.

Die Steuerung erfolgt mit Maus und Tastatur. Auf verschiedenen Bildschirmen können Gebäude oder Personen angeklickt werden. Im Büro des Präsidenten der »Blue Rock Downs«-Rennbahn werden die Pferde für die Rennen angemeldet, im Stall gibt der Trainer Tips und davor sitzt ein Händler auf der Bank, der Ihre Pferde kaufen will. In einer Bude werden Rennprogramme und Tips verkauft, an einer anderen die Wetten abgeschlossen und schließlich gibt es noch den Aufenthaltsraum. Dort steht der Computer, über den alle relevanten Daten abgerufen werden können. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Von der Atmosphäre eines echten Rennens kommt bei »Quarter Pole« nicht viel rüber. Zu wenig Sound, zu simple Grafik, zu öde die endlosen Statistiklisten. Das angeblich so spannende Wetten lädt geradezu zum Schummeln ein. Welcher Normalsterbliche hat schon 26 Daten ständig im Kopf? Also speichert man ab, sieht sich das Rennen an und weiß, wer gewinnt. Dann lädt man den alten Spielstand, setzt alles auf den Sieger und scheffelt das große Geld.

Auch als Pferdebesitzer kommt wenig Spaß auf. Zu beschränkt sind die Handlungen, zu unausgegoren die Steuerung. Mal wird der Pferdename per Mausklick gewählt, mal umständlich von Hand eingetippt, nachdem er aus den endlosen Listen mühsam herausgesucht wurde.

Notorische Rennbahn-Freaks mögen dem trockenen Treiben etwas Reiz entlocken können; Normalspieler verzweifeln angesichts dieses unübersichtlichen Spannungstöters. Wir empfehlen den Gang zum Roßmetzger.

0:08.7 0:08.7 0:08.7
1200 meters Normalbahn
1 Amber Butler 7 Fortune
2 Red Lion Queen 8 Moon Journey
3 Bedazzler 9 Free Swinger
4 Ms. Dreamer 10 I Snowzy
5 Luxury Cruise
6 Devil's Descent
1 Amber Butler #1
2 Moon Journey #8
3 Fortune #7
4 Luxury Cruise #5

Während des Rennens trappeln die Pferdchen über die Bahn

QUARTER POLE

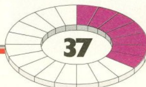
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Starbyte
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten:
Zwei Spielvarianten; mehrere Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



THEME PARK



Was macht noch mehr Spaß als ein Besuch im Vergnügungspark? Selber einen bauen, um anderen Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen. Bullfrogs digitales Disneyland bietet über 40 Attraktionen und Spielwitz satt.

Welches ist das begehrteste Reiseziel in den USA? Der Grand Canyon, die Niagara-Fälle, das Weiße Haus – oder doch die Freiheitsstatue? Nein, die »Theme Parks« sind die beliebtesten Ausflugsziele der Amerikaner. Familiengerechte Unterhaltung, Spaß auf ein paar Hektar, ganzjährig geöffnet. Sei's Disneyland, Great America oder Knotts Berry Farm: Nur die Casinos in Las Vegas haben steilere Zuwachsraten als die Vergnügungsparks. In Europa hinken wir ein wenig hinterher: Die deutsche Variante Phantasialand wirkt etwas altbacken; bei Eurodisney stehen die Zimmer und Geisterbahnen leer. Am Park-freundlichsten ist noch England, aber das dortige Vorzeigestück Alton Towers wirkt wie ein besserer Schrebergarten gegenüber den großen amerikanischen Vorbildern. So verwundert es, daß gerade ein britisches Programmierteam sich um den Parkbau am Computer bemüht: Bullfrog, bekannt durch Simulationen in denen Tod, Krieg und Gotteszorn herrschen (»Syndicate«, »Powermonger«, »Populous«) stieg auf die sanfte Welle um und beschert uns »Theme Park«.



In der Super-VGA-Auflösung haben Sie mehr Übersicht; allerdings sollten Sie hier mindestens einen 486 mit 33 MHz einsetzen.

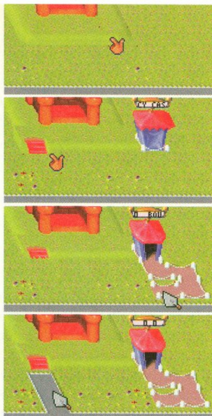
Weg bauen | Attraktion kaufen | Verzierung kaufen | Karte ansehen | Stimmungsbarometer

Schlange bauen | Geschäft kaufen | Personal einstellen | Detaillierte Infos | Geld & Aktien

Für jede Attraktion lassen sich per Bildsymbol wichtige Parameter einstellen

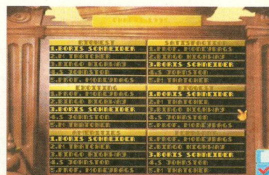
Die Ausgangssituation ist bizarr: Ihre Erbtante stirbt, hinterläßt Ihnen ein nettes Sümmchen, aber im Testament versteckt sich ein dicker Haken: Das Geld darf nur zum Bau eines riesigen Vergnügungsparks eingesetzt werden. Und alles Geld, was dieser erwirtschaftet, muß ebenfalls in neue Parks auf der ganzen Welt fließen. Lediglich das Gehalt des Geschäftsführers dürfen Sie selbst einstreichen. Von 40 Orten in aller Welt, an denen solche Parks gebaut werden können, fangen Sie natürlich mit England an: Da bekommen Sie nämlich ein Grundstück quasi umsonst. Alle anderen Länder wollen viel Geld sehen, welches Sie erst mal verdienen müssen. Jedes Gebiet hat so seine Eigenheiten:

In Nordamerika gibt's viele Besucher, aber hohe Unkosten. Der Park in der Antarktis ist da schon preiswerter, hat aber mächtig unbequeme Anfahrtswege. Auch Steuersätze, Inflationsraten und andere Eigenheiten differieren von Land zu Land.
Gemeinsam ist allen Gebieten, daß Ihr Park immer eine Standardgröße hat, die von einer Mauer umzäunt wird. Ein Eingangstor und eine Bushaltestelle gibt's umsonst dazu. Ansonsten heißt es: Gut planen, schnell bauen und den Park möglichst bald öffnen. Die Spielzeit tickert nämlich unerbittlich weiter. Ein Tag vergeht in wenigen Sekunden und Jahr für Jahr steigen Kosten und Ansprüche des Publikums. Denn Sie sind nicht alleine auf der Welt: Bis zu 39 andere Investoren bauen ebenfalls an Parks und versuchen Sie aus dem Geschäft zu drängen, wahlweise auf die sanfte (besseren Park bauen), harte (Ihre Aktien aufkaufen) oder extra-fiese (Sabotage) Tour.
Zu Spielbeginn stehen Ihnen nur wenige Fahrgeschäfte (auf neudeutsch: »Rides«) und Buden zur Verfügung. Eine Geisterbahn, eine Hüpfburg und ein Baumhaus sind nicht gerade Attraktionen, die Leute aus hundert Kilometer Entfernung anlocken. Und mit einem einfachen Café und einer Eisbude werden Sie nicht reich. Glücklicherweise gibt es die Abteilung Forschung. Je nach Level versorgt diese Sie automatisch jedes Jahr mit weiteren Rides oder entwickelt gezielt neue Attraktionen – nur gegen Vorkasse. Wenn nach vielen Jahren alles erforscht ist, dürfen Sie diverse Restaurants und Shows, komplette Achter- und Wildwasserbahnen sowie eine Monorail (Einschienenbahn) in Ihren Super-Park setzen. Während die meisten Rides einfach nur einen bestimmten quadratischen Platz belegen, darf man ein paar spezielle Bahnen selbst legen: Bei Achterbahn & Co. bestimmen Sie die komplette Streckenführung inklusive Looping.



Beim Aufbau des ersten Fahrgeschäfts müssen Sie auch einen Ein- und Ausgang festlegen. An den Eingang gehört ein Spezialweg, an dem sich Leute anstellen können.

Zu Spielbeginn hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Varianten: Im »Sandkasten«-Modus bauen Sie den Park wie Sie wollen, brauchen sich nicht um Details kümmern und nur manchmal ein Auge auf das Geld werfen. Bei der »Simulation« geht es schon heißer her: Da müssen ständig frische Fleischklopse für die Burgerbude gekauft und die Forschungsabteilungen mit dicken Schecks angespornt werden. In der »Business«-Variante kommt noch das Dealen um die anderen Parks hinzu. Sie können Anteile der Gegner kaufen und so Ihre Konkurrenz aus dem Geschäft drängen oder zumindest durch Spekulation die eigene Kasse auffüllen. Für jeden dieser Modi gibt es noch weitere einstellbare Faktoren: Soll es gar keine, 4, 10 oder ganze 39 Computergegner geben? Wie glücklich sind die Besucher? Müssen Sie diese ständig bei Laune halten oder verzeihen sie auch mal lange Wege, fehlende Toiletten und Regenwetter? So läßt sich Theme Park Ihrem Spielgeschmack anpassen und vom einfachen Bauspiel zur knallharten Strategie-Simulation verwandeln.
Die Art und Weise, wie Theme Park Ihren Erfolg mißt, verdient besondere Beachtung. In praktisch allen Wirtschaftssimulationen spielt der Zufall eine Rolle. Ihr Erfolg wird mittels Formeln hochge-



Ranglisten entscheiden über Wohl und Wehe des Parks



Wie fühlen sich Ihre Kunden? Das Stimmungsbarometer zeigt, ob Ihr Park ein Erfolg ist.

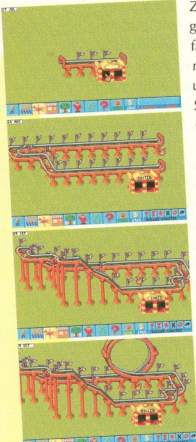


HEINRICH LENHARDT

Strategiespiele und Wirtschafts-Simulationen gibt es eigentlich genug auf dieser Welt – doch warum sind die meisten Dinger sterbenslangweilig? Während nur wenige Hits wie SimCity 2000 die Mischung aus Anspruch und Fun-Faktor elegant hinbekommen, sind die meisten Konkurrenten dröge Zahlenwüsten mit wenig Appeal.
Bei Theme Park hingegen dünstet der Spielwitz aus jedem Pixel. Natürlich ist schon die Grundidee genial, aber daraus auch ein spaßiges Spiel zu machen, ein Kunststück für sich. Deutscher Programmier-Nachwuchs Marke Sunflowers & Co. hätte zu diesem Thema eine weitere spröde Zahlenwüste mit fummeliger Bedienung hindilettiert. Bullfrog hingegen setzt auf originelle Grafik, die nicht nur niedlich, sondern auch zweckmäßig ist. Daß hinter all dem wuseligen Treiben eine knallharte Angebot-und-Nachfrage-Simulation steckt, wird spätestens bei Aktiendeals und Take-Overs auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad deutlich.
Ähnlich wie beim spielerisch gar nicht mal so unähnlichen SimCity 2000 besteht der größte Reiz darin, alle Gebäudetypen (in diesem Fall: alle Rummelplatz-Attraktionen) einmal kennenzulernen. Nach dieser ersten Neugierphase knickt die Motivation nur unwesentlich ab. Es macht nicht nur Spaß, das Kursdesign für Achterbahn und Autoscooter selbst zu entwerfen; die Gestaltung und Plazierung der einzelnen Attraktionen hat auch ernsthafte spielerisch Auswirkungen.
Theme Park macht einen spontan an, ohne dabei den Langzeit-Spielspaß zu vernachlässigen. Es reicht fast an den gigantisch hohen Faszinationsfaktor von SimCity 2000 heran. In punkto Humor und Originalität wird der Maxis-Konkurrent sogar übertrumpft.

rechnet – die Bevölkerung in »SimCity« ist beispielsweise nur eine einzelne Zahl im PC, die sich je nach anderen Zahlen verändert. Theme Park geht anders vor. Bis zu zweitausend Besucher laufen durch Ihren Park. Mindestens einmal in der Sekunde simuliert der PC den Zustand jedes einzelnen. Ist er hungrig oder gelangweilt? Ist ihm von der Achterbahnfahrt noch schwindlig? Wieviel Geld hat er noch in der Tasche? Ist er »happy« genug, um Geld für ein nutzloses, überteuertes Spielzeug auszugeben, wenn er an einem Geschäft vorbeikommt? Oder will er nach Hause? Die Männchen, die durch die Grafik laufen, sind also keine Verzierung. Der Spieler verdient nur Geld, wenn er diesen Männchen was verkauft. Eis, Luftballons und Pommes Frites werden portionsweise genau berechnet. Wenn auf dem Bildschirm eine Person ein Eis kauft, wird es aus Ihrem Lagerraum abgezogen, so daß Sie bald Eis nachbestellen müssen.

Dieses technisch sehr aufwendige Verfahren hat einige Vorteile. So sind Sie niemals vom Zufall abhängig; keine Statistik rechnet Ihren Park besser oder schlechter als er ist. Außerdem wird sichergestellt, daß wirklich alle Aspekte der Anlage berücksichtigt werden: Stellen Sie eine Pommesbude genau vor die Achterbahn, können Sie sicher sein, daß am Ausgang der Achterbahn dem einen oder anderen schlecht wird – ein Fall fürs Reinigungspersonal. Dieser Effekt läßt sich auch positiv nutzen: Bauen Sie direkt hinter jede Pommesbude einen Getränkestand. Nun erhöhen Sie noch rasch den Salzgehalt der Pommes und jeder, der bei Ihnen was ißt, kauft sich fast automatisch ein Getränk. Denn bei aller Menschenfreundlichkeit beim Parkbau: Ziel des Spiels ist es, den Besuchern alles Geld aus der Tasche zu ziehen.



Die Achterbahn entsteht in mehreren Stufen: Erst legen Sie die Grundform fest, bestimmen dann die Höhe der einzelnen Abschnitte und setzen dann noch Loopings sowie die Start- und Endstation ein.



IM WETTBEWERB

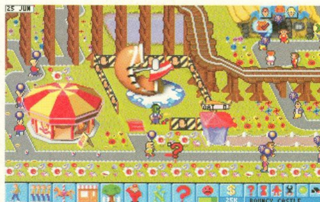
Themepark zieht mit Leichtigkeit an der inzwischen veralteten SimCity-Classic-Version (die es neu als CD-ROM gibt) vorbei. Die Neuauflage SimCity 2000 ist aber einen Hauch komplexer und in der Bedienung etwas übersichtlicher. Die deutsche Konkurrenz muß noch ein paar Punkte aufholen: Aufschwung Ost und Co. haben weder Tiefe noch Witz der anglo-amerikanischen Konkurrenten.

Sim City 2000	90
THEME PARK	**88**
Sim City (CD-ROM)	80
Aufschwung Ost	78
Railway Challenge	54

Um herauszufinden, wie sich der eigene Park so macht, gibt es mehrere Kontrollelemente. In der Gesamtstatistik sehen Sie am Bildschirm, wie sich genau in diesem Augenblick die Bevölkerung des Parks fühlt. Wieviele Prozent haben Hunger? Wieviele wollen heim?

Außerdem läßt sich jeder einzelne Mensch im Park mit dem Fragezeichen-Icon anklicken, um detaillierte Informationen zu erhalten: Wann hat er das letzte Mal gegessen? Wieviele Rides wurden schon besucht? Und am wichtigsten: Wieviel Geld hat er noch bei sich? Außerdem wird durch »Denkblasen« immer angedeutet, wenn einem Besucher gerade ein wichtiger Gedanke durch den Kopf geht. Von »Ich habe Hunger« über »Wie langweilig...« bis zu »Ich muß mal« reichen diese Schnappschüsse, die wertvolle Tips für die weitere Parkgestaltung geben.

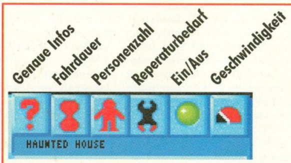
Damit Einsteiger nicht von der Vielfalt der Funktionen erschlagen werden, gibt es den »Ad-



Wenn eine Attraktion kaputt gegangen ist, wird sie von einem Mechaniker abgesperrt und repariert



An den Denkblasen der Besucher sehen Sie ständig, wie gut Ihr Park ankommt und was ihm fehlt.

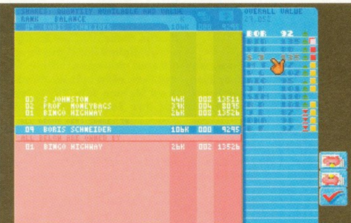


Mit einer Handvoll Icons wird der komplette Funktionsablauf gesteuert



BORIS SCHNEIDER

Wie machen die das nur? 300 kleine Sprites laufen durch meinen Park. Die meisten haben sich einen Luftballon gekauft, den sie natürlich in der Hand halten. Einem ist nach der Achterbahn schlecht geworden und lautstark beschweren sich alle Besucher, die an dieser Stelle vorbeilaufen, daß noch nicht gereinigt wurde. Meine beiden Mechaniker kauen an ihren Sandwiches; von der Achterbahn kommen die passenden Fahr- und Kreischgeräusche zur Animation.
So viele aufeinander abgestimmte Details und Prozesse auf einem PC: Nahezu unmöglich, aber Bullfrog macht's trotzdem. Jedes Detail sitzt an der richtigen Stelle und an manchen Punkten haben die Programmierer es fast schon übertrieben. Kaum ein anderes Entwicklerteam hätte beispielsweise der Clown-Show, einer von über 40 Attraktionen, eine komplette Inszenierung spendiert: Die beiden kleinen Männchen in der Arena werfen mit Sahnetorten und rutschen auf Bananenschalen aus.
Wer sich soviel Mühe mit dem Drumherum macht, vernachlässigt das eigentliche Spiel selten; auch hier hat Bullfrog ganze Arbeit geleistet. Durch das interessante Konzept, keine Statistiken abzuspulen sondern »echte« Besucher durch den Park laufen zu lassen, entsteht ein völlig neues SimGefühl, das Maxis nicht bieten kann. Ob Koffein-Gehalt im Kaffee oder Aufregungs-Faktor der Achterbahn: An allem kann man drehen und alles hat einen schnell sichtbaren Effekt.
Haken gibt es wenige; die Benutzerführung gehört allerdings dazu. Die Geometrie beim Bau von Geschäften und Wegen funktioniert manchmal nicht so, wie sie soll. Wenn man im Pause-Modus in Ruhe bauen dürfte, wäre das kein Problem, aber da die Spieltage unerbittlich weiterlaufen, wird ein wenig zu viel Druck ausgeübt.
Auch die Icons beim Bau von Achterbahn-Schienen oder dem Setzen von Schildern und Pfeilen sowie den Forschungs-Bildschirm hätte man ein wenig logischer anordnen können. Ansonsten aber Hut ab: Theme Park deckt mit seinen vielen Spielmodi wirklich alle Schwierigkeitsgrade und Strategiegeschmäcker ab.



Der Aktienbildschirm ist nur auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu sehen: Investieren Sie in die Konkurrenz, bevor Sie selbst aufgekauft werden.

visor«, eine Figur, die gute Ratschläge am unteren Bildschirmrand gibt. Der Advisor hilft insbesondere beim Festsetzen von Eintrittspreisen, indem er rauskriegt, was die meisten Leute zu zahlen bereit wären. Er begleitet Sie auch durch ein Tutorial, in dem Sie die wichtigsten Elemente der Spielmechanik direkt am Bildschirm lernen. Wenn Wege, Warteschlagen und Geschäfte falsch plaziert werden, kommen die Besucher vielleicht gar nicht an bestimmte Orte hin.

Auch an das liebe Personal muß gedacht werden. Neben Handwerkern, welche die Rides reparieren, Gärtnern und



Verspielte Programmierer: In der Clownarena läuft tatsächlich eine komplette Vorstellung ab.

Reinigungspersonal können Sie auch diverse Entertainer anheuern. Diese Typen in witzigen Kostümen unterhalten die Besucher, die gerade in einer Schlange stehen und verteilen bei Regen Schirme an die Passanten. Auch für jeden Angestellten gibt es genaue Statistiken: Wieviele Leute hat er unterhalten? Wie lange nur rumgesessen? Uneffektive Mitarbeiter setzen Sie vor die Tür; der Rest der Belegschaft bedankt sich aber gern mit knallharten Gehaltsverhandlungen.

Theme Park läuft wahlweise in der normalen VGA-Auflösung oder, VESA-Treiber vorausgesetzt, auch in Super-VGA. Für die hohe Auflösung sollte man aber einen schnellen 486er mitbringen. Unsere Bildschirmfotos zeigen größtenteils noch die englische Version, das Spiel wird aber zeitgleich in Deutsch erscheinen; die Sprache ist dann sogar im Installationsprogramm umschaltbar. Ein Netzwerk-Modus (für NetBios-basierende Netze) ist ebenfalls integriert. In diesem bauen mehrere Spieler eigene Parks und versuchen sich Besucher abzuluchsen. Dabei kommen neue Funktionen ins Spiel: So können Sie einem Konkurrenten eine Rockergang auf den Hals hetzen, die den Park verwüstet. Subtiler ist es, dem Verbraucherschutz einen Tip zu geben. Kontrolleure besuchen dann den Park und machen sich heimlich Notizen über zuviel Zucker in der Cola und die viel zu gefährliche Achterbahn. Geldstrafen und ausbleibende Besucher können die Folge sein. **(bs)**

THEME PARK

286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts/Bullfrog
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; (noch in Arbeit)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

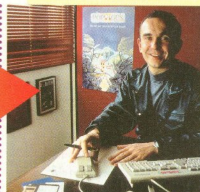
Besonderheiten: Netzwerk-Modus, Tutorial, Autosave-Funktion, drei verschiedene Spielmodi.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz), Super-VGA-Karte, 8 MByte RAM, Maus

88

TIPS VON BULLFROG

Peter Molyneux, Chefentwickler des Theme Park-Teams, packt aus: Für PC Player verrät er einige seiner Spieletips.



■ Gleich zu Beginn des Parks sollte man die ersten Shops aufbauen, noch bevor irgendwelche Fahrgeschäfte kommen. So kann man den Leuten, die fröhlich den Park betreten, schon die ersten Geldeinheiten aus der Tasche ziehen. Auch im weiteren Aufbau sollte man die Balance zwischen Attraktionen und Shops halten. Am Ausgang der wirklich guten »Rides« stellt man am besten einen Spielzeug- oder Ballonladen hin.

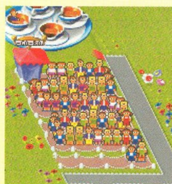
■ Mit den »Sideshows«, den Gewinnbuden, kann man in kurzer Zeit relativ viel Geld machen. Locken Sie mit hohen Preisen und senken Sie die Gewinnchancen. Sie können die Chance auf Null setzen – viele Besucher kriegen das nicht mit und spielen trotzdem. Allerdings reagieren Inspektoren vom Aufsichtsamt besonders allergisch darauf. Sollten Sie einen solchen Inspektor im Park sehen, müssen die Gewinnchancen sofort verbessert werden.

■ Wer Disneyland kennt, weiß, daß lange Schlangen zu einem gut besuchten Park gehören. Diese Schnecken-förmigen Warteschlangen haben aber einen gewaltigen Nachteil: Alle Besucher, die Sie in einer Schlange »parken«, können kein Geld mehr ausgeben während sie anstehen.
Damit die Besucher keine Schlangen bilden, die über den von Ihnen gesetzten Weg hinausgehen, halten Sie die Menschenmassen mit kurzen Schlangen »im Fluß«.
Bei einer wirklich herausragenden Attraktion, beispielsweise einer sehr guten Achterbahn, kann sich die Schlange aber lohnen, wenn am Ausgang teure Shops sind: So stellen Sie sicher, daß sehr viele Leute die Achterbahn benutzen und nach der Fahrt gut gelaunt sofort Geld im Laden ausgeben.

■ Nutzen Sie die Chance, an Speis und Trank zu manipulieren. Postieren Sie an jeder Pommesbude einen Cola-Stand und schrauben Sie den Salz-Gehalt der Pommes Frites nach oben. Ein höherer Koffein-Gehalt im Kaffee macht die Besucher »aufgeregter« und damit etwas fröhlicher – doch Vorsicht, die Schwindelgefahr in Achterbahnen steigt ebenfalls.

■ Kontrollieren Sie mindestens einmal im Jahr an jedem Fahrgeschäft die Lebensdauer. Sollte ein »Ride« explodieren, können die zurückbleibenden Felsbrocken nicht mehr entfernt werden; diese Ecke ist also für zukünftige Bauvorhaben gesperrt. Wenn der Schraubenschlüssel in der Ride-Symbolleiste fast ganz rot ist, wird es höchste Zeit, die Attraktion abzubauen und gegen eine andere auszutauschen. Gerade die Anfangs-Rides wie die Hüpfburg und die Schlangenrutsche sollten nur wenige Jahre in Betrieb bleiben.

■ Der Supertip für alle, die gerne von Anfang an Zugriff auf alle Rides hätten: Starten sie ein Spiel im Sandkasten-Modus. Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit auf Ultra. Bauen Sie aber nichts und machen Sie den Park nicht auf! Warten Sie etwa bis zum Jahr 2010. Jetzt hat Ihre Forschungsabteilung alle möglichen Dinge erfunden. Auch ihr Geldpegel sollte nur um wenige Prozente gesunken sein (während der Warterei steigt er sogar kurzfristig). Speichern Sie diesen Spielstand, stellen Sie die Geschwindigkeit wieder auf Normal und bauen Sie Ihren Traumpark.



Lange Schlangen sind realistisch, können Sie aber Geld kosten, da die Besucher »blockiert« sind.

Wer nicht zaubern kann, ist schon erledigt...

Sie müssen schon eine - nun, wie sollen wir es ausdrücken - besondere Persönlichkeit sein, um HEXX, das neue Rollenspiel von Psygnosis, zu spielen. Denn der Namenlose (ja, genau der auf dem Bild) macht keine Gefangenen. Er ist ein eher boshafter Hexer auf dem Kriegspfad. Selbstverständlich beschließt er, die Macht im Königreich an sich zu reißen. Dazu zieht er gern die Götter der Magie auf seine Seite. Die dunkle, natürlich.

"Spectacular pyrotechnic spells....magical gameplay" PC FORMAT

Das können Sie nicht mitansehen. Und wegsehen liegt Ihnen auch nicht. Also gehen Sie mit drei weiteren Abenteurern auf magische Jagd durch die klammen Tiefen der Höhlen, um ihn zu stoppen. Hunderte von Monstern, Puzzles, verschlossene Türen und verschlossene Typen finden Sie auf Ihrem Weg - und wenn Sie sie nicht finden, dann werden Sie gefunden ...

"There's something undeniably addictive about the whole thing..." PC GAMER

Jetzt könnten wir Ihnen noch mit ein bißchen Hi-Tech-Jargon erzählen, warum Hexx: Heresy of the Wizard so spielbar, interessant und magisch ist. Technische Einzelheiten, wie Ramsave, Automapping, intelligentes Inventar-System und bildschirmgroße 3D-First-Person-Perspektive (natürlich komplett mit Texture-Mapping).



Und das Ganze natürlich etwas verhexxt ...

RÜSSELSHEIM
(DETROIT)



Auf der Teststrecke wird der Prototyp auf Herz und Nieren getestet

S-Klasse oder Stadtauto? Rationalisierung oder Reklametrommel? Als mächtiger Boß eines aufstrebenden Automobil-Konzerns pokern Sie um Marktanteile und Millionen.

Die Fahrzeugindustrie ist mittlerweile in Bereiche vorgedrungen, die sich Erfinder wie die Herren Otto und Diesel kaum träumen ließen. Dieser unaufhaltsame Aufstieg der Blechkisten ist Hintergrund der Wirtschaftssimulation »Rüsselsheim«. Der drollige Name des Spiels kommt nicht von ungefähr: In den USA hat Detroit einen legendären Ruf als Stahl- und Autostadt. Für die deutsche Version hingegen wurde das Programm kurzerhand in Rüsselsheim umgetauft, wo einer der größten deutschen Automobilkonzerne seinen Sitz hat.

Sie haben die Aufgabe, ein Unternehmen 100 Jahre lang erfolgreich zu führen. Anno 1908 wurde das Straßenbild noch von Pferdekarren und Kutschen dominiert, Autos waren Mangelware. Mit diesem Szenario steigt der Spieler in Rüsselsheim ein. Ein Fahrzeug ist vorgegeben, mit dem man seine ersten Gehversuche im hart umkämpften Geschäft wagt. Es gibt immer drei Mitbewerber, die der Computer steuert, falls keine menschlichen Spieler parat sind.

Das Hauptmenü verbirgt sich hinter der Fabrikansicht. Von dort erreicht man per Mausklick das Personalbüro, die Forschungslabors, die Designer-Werkstatt sowie die Verkaufs- und Marketingabteilungen. Die ersten Schritte wollen gut überlegt sein. Wieviel Geld wird für die Werbung verwendet, in welchen Gegenden ist die Eröffnung eines Verkaufsbüros sinnvoll, wieviele Techniker stelle ich für Forschungen ein? Mit all diesen Fragen muß sich der frischgebackene Manager des Konzerns plagen. Eine große Rolle spielt dabei natürlich das Geld. Die Finanzmittel zu Beginn fallen je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich üppig aus.

Sind die ersten Entscheidungen getroffen, wird am Monatsende eine Bilanz präsentiert. Stellen Sie beispielsweise fest, daß niemand Ihr neues Auto haben will, sollten Sie die Versorgungswege der Verkaufsstellen kontrollieren. Sehr aufschlußreich ist auch ein Blick auf die Angebote der drei Konkurrenten. Ein knallharter Preiskampf zwingt vielleicht schon nach wenigen Monaten einen Mitbewerber zur Aufgabe.

Mit einem Auto allein kann man den Markt nicht beherrschen. Ständig müssen neue Designs produziert werden. Techniker basteln im Forschungslabor an neuen Teilen, verbessern die Motoren oder lassen sich eine luxuriösere Ausstattung einfallen. Alle Erfindungen sollten in neue Modelle eingebaut werden, die der Spieler selbst designen kann. Zur Auswahl stehen Sportflitzer, Limousinen, Luxusautos, Kleintransporter und Lieferwägen.

Haben Sie sich für einen Typ entschieden, müssen die Front-, Mittel- und Heckpartien ausgesucht werden. Ein Prototyp wird gebaut und auf die Teststrecke geschickt. Dort ermittelt das Programm Werte wie Beschleunigung, Bremsen, Straßenlage und Benzinverbrauch. Sind die



Die Fabrik symbolisiert das Hauptmenü. Vor hier gelangt man schnell in alle wichtigen Bereiche.



Im Personalbüro fordern Sie zahlreiche Berichte an



FLORIAN STANGL

Aus der Faszination »Auto« hätte man bei Rüsselsheim mehr machen können. Das Designen neuer Modelle ist zu oberflächlich, um wirklich zu fesseln. Die vorgegebenen Karosserietypen können zu wenig verändert werden, gewagte Konstruktionen sind nicht möglich.
Das Testen der Prototypen weist logische Fehler auf: Mein eigentlich schwarzer Wagen ist plötzlich rot und wird später blau. Außerdem sehen die Autos 1908 genauso aus wie 2008 – so wenig Innovationslust traue ich nicht einmal Opel zu.
Die Autoindustrie bietet sich eigentlich für eine komplexe Wirtschaftssimulation an. Doch bei Rüsselsheim vermisse ich beispielsweise Zuliefererbetriebe, Firmenspionage und ähnliches. Noch nicht einmal das Aufkaufen bankrotter Konkurrenten ist möglich, ebenso wenig der Gang an die Börse.
Freude kommt eigentlich nur auf, wenn die eigenen Techniker mal wieder neue Teile entwickelt haben, welche die Konkurrenz noch nicht besitzt. Diese Prozedur dauert aber relativ lange und kann zermürben.
Fazit: Verschenktes Thema; durch den öden Ablauf kommt Rüsselsheim nicht über den zweiten Gang hinaus.

Resultate nicht optimal, wird in der Werkstatt beispielsweise die Frontpartie ausgetauscht. Welche Änderungen sich wie auswirken, muß der Spieler selbst herausfinden; das deutsche Handbuch schweigt sich darüber aus.
Ist das neue Auto endlich zur Zufriedenheit vollendet, sollte auf dem Markt eine entsprechende Nachfrage geschaffen werden. Sie können Anzeigen in verschiedenen Zeitungen und Magazinen schalten oder auf Plakatwänden und in Sportstadien werben. Radio und Fernsehen kommen als Medien hinzu, sobald sie erfunden sind. Ebenso wie die technische Entwicklung haben auch historische Ereignisse wie Kriege und Rezessionen Auswirkungen auf das Spiel; die Belegschaft kann sogar einen Streik beginnen. Nicht immer laufen die Fließbänder in den Fabriken auf Hochtouren. Geht die Nachfrage aufgrund einer allgemein schlechten Konjunktur zurück, müssen manche Bänder stillgelegt werden.
Soziales Engagement wird nicht belohnt: Wer seine Monteure in harten Zeiten durchfüttert, kommt schnell in die roten Zahlen. Die überflüssigen Arbeiter sollten deswegen kurz und schmerzlos entlassen werden. **(fs)**

RÜSSELSHEIM

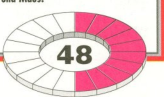
■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland □ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

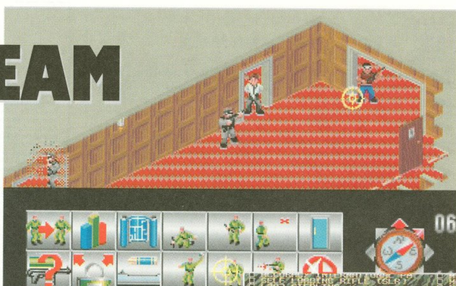
Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Bis zu vier Spieler. Rüsselsheim ist die deutsche Version des Programms »Detroit«.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



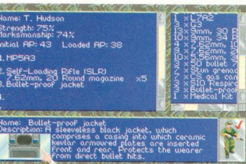
SABRE TEAM



Schurke mit Stirnband im Fadenkreuz. Eine Geisel guckt andächtig zu.

Krümelfirma Krisalis treibt Kult ums Kaliber: Wer mit seiner Lieblings-MG unterm Kopfkissen schläft, wird an diesem kaltschnäuzigen Taktik-Fruststück womöglich seinen Spaß haben.

Deprimiert, weil die Bundeswehrzeit viel zu schnell vergangen ist? Fasziniert von Handfeuerwaffen aller Kaliber? Keine Sorge, die englische Softwareindustrie bedient auch den paramilitärisch angehauchten Wehrsportgruppen-Fan. »Sabre Team« ist eine Taktikspiel rund um das britische Antiterror-Kommando SAS. Wo Geiseln befreit und Bösewichte beseitigt werden, fühlen sich die harten Jungs dieser Truppe heimisch. Die Packungsrückseite beschert uns forsche Prosa Marke »Wir als rein Sterbliche können uns nur über die Furchtlosigkeit dieser höchst professionellen und durchtrainierten Kampfgruppe wundern«. Wir als rein Spielende können uns nur über die geniale Altersempfehlung für diese Terroristen-Niedermäh-Simulation wundern: freigegeben ab 3 Jahren, guter Witz!



Vor dem Einsatz rüstet man seine vier Spielfiguren mit allerlei Kriegsgerät aus

Das Spielprinzip erinnert an den Taktiknahkampf bei »UFO«: Sie wählen aus acht Kandidaten vier Mannen aus, bestücken die Jungs mit Waffen, Munition und betreten den Tatort. Es gibt fünf Szenarien zu erforschen, in denen Sie Geiseln in Sicherheit bringen und alle Terroristen erschießen müssen. Pro Runde hat jede Spielfigur eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten, die Sie beliebig für Manöver wie rumlaufen, nachladen, Gegenstände aufsammeln oder schießen einsetzen können. Man sollte nicht alle Punkte verpulvern; bleibt ein Vorrat übrig, können nahende Gegner während der Zugphase des Gegners automatisch erspäht werden – wer zuerst schießt, hat mehr vom Leben. Garstige Eigenheit: Terroristen können nur entdeckt werden, wenn eine Spielfigur in deren Richtung blickt.



Die geschmackloseste Kopierschutzabfrage des Monats dreht sich um Kaliber und Reichweite von Maschinengewehren

Die verwinkelten Szenarien voller Türen und unsichtbarer Gefahren wollen in Ruhe erforscht werden. Ohne Kenntnis der Gegner- und Geisel-Verteilung hat man auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance. Wegen des unausgegorenen Designs empfiehlt sich die Methode, nach jedem halbwegs erfolgreichen Zug den Spielstand zu speichern. Wird in der nächsten Runde Ihr Trupp durch einen Überraschungsangriff von hinten dezimiert, lädt man die alte Position und setzt die soeben erworbene Kenntnis über die Gegnerverteilung ein. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Selten ein dermaßen konsequent geschmackloses Programm gespielt. Schon die Kopierschutzabfrage (einstellen von technischen Daten zu einzelnen Gewehrtypen) sorgt für leichtes Unwohlsein. Nichts gegen eine etwas härtere Handlung, aber wo Programme wie Syndicate abstrahieren und durch Zynismus und SF-Elemente für Distanz sorgen, setzt Sabre Team auf unverdünnte Durchlade-Dramaturgie – digitalisierte Röchler inklusive.

Die Moral von der Geschicht' ist fragwürdig, doch wie steht es um die spielerischen Qualitäten? Der Ansatz ist gar nicht mal unspannend: Das Investieren von Bewegungspunkten in Aktionen und die taktische Aufteilung der Team-Mitglieder hat anfangs ihren Reiz. Doch der ebenso unfaire wie unübersichtliche Level-Aufbau walzt alle Motivationsansätze nieder.

Mehr Szenarien, die fairer und übersichtlicher gestaltet sind, hätten vielleicht noch was gerettet. So bleibt's bei der lediglich mäßigen Ausführung eines klassischen Taktikkonzepts.

Die Programmierer kennen sich offensichtlich mit militaristischen Sprüchen besser aus als mit gutem Spieldesign. Mein Karrieretip: Schult auf Söldner um und belastet die Umwelt nicht mit solchem Software-Schmumpf.

SABRE TEAM

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Krisalis
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Waffenblatt-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Teils Deutsch, teils Englisch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 540 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade. Während einer Mission kann nach jeder Runde gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

40

PINBALL DREAMS 2

Nachschub für Flipper-Fans: Vier neue Tische und 256-Farben-Grafik frischen das alte Pinball Dreams auf.

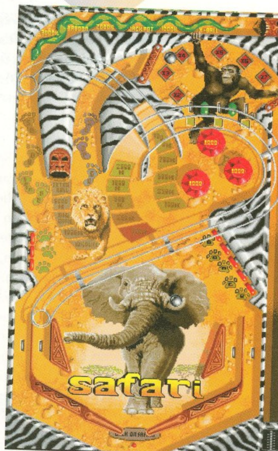
Obwohl Flipper eigentlich in verrauchte Kneipen gehören, erfreuen sich die PC-Simulationen dieser Kästen großer Beliebtheit. »Pinball Dreams« von 21st Century war im vergangenen Jahr eines der besseren Programme dieser Art und fiel besonders durch das realistische Verhalten der Stahlkugel auf. Kritik gab es ob der kargen 32 Farben – die Amiga-Konvertierung hinterließ ihre Spuren. Erst beim Nachfolger »Pinball Fantasies« wurde die Optik verbessert.

Der jüngste Flipper-Streich »Pinball Dreams 2« ist eigentlich nichts anderes als eine Erweiterung des alten Programms. Vier neue Tische gibt es, die endlich in 256 Farben erstrahlen. Super VGA sucht man dagegen vergeblich. Im Unterwasser-Milieu ist der Tisch »Neptune« angesiedelt. Er spielt sich ähnlich wie »Ignition« aus dem ersten Teil. Großartige Ballfallen gibt es nicht, dafür läuft die Kugel ziemlich flott und fordert das Reaktionsvermögen. Insgesamt wenig aufregend – »Neptune« plätschert eben so dahin.

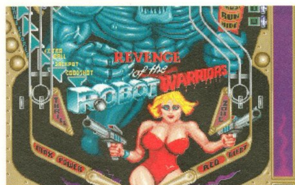
Der zweite im Bunde, »Safari«, fällt durch den dekorativen Zebra-Look auf. Der markige Soundtrack mit Bongos und Tierschreien würde jedem Buschmann das Herz höher schlagen lassen. Zwei Rampen fügen sich gut in den Tisch ein und sind mit etwas Übung gezielt anspielbar. Die anderen Ziele sind ebenso intelligent angeordnet. Sehr schön – »Safari« macht einfach Spaß. Kraftvolle Techno-Sounds empfangen den Spieler beim dritten Tisch »Revenge of the Robot Warriors«. Der Anschluß an die Stereoanlage ist zu empfehlen – auch die Nachbarn sollen wissen, wie die Kugel rollt. Das Cyberspace-Outfit des Tisches ist nicht einfach zu beherrschen. Die beiden Rampen sind tückisch, da sie die Kugeln manchmal ziemlich beschleunigen.

»Stall Turn« ist zwar schön bunt, aber vergleichsweise anspruchslos aufgebaut. Das Doppeldecker- und Kunstflug-Szenario ist das simpelste der neuen Flipper. Die digitalisierten Soundeffekte haben nicht ganz die Qualität der drei Kollegen. Aufgrund der eher gemütlichen Geschwindigkeit werden vor allem Neulinge Spaß mit »Stall Turn« haben.

Spielerisch hat sich nicht viel geändert. Geblieben ist auch die Vorliebe für einen ausgefallenen Kopierschutz: Pinball Dreams 2 ist im Prinzip ein eigenständiges Programm, das auch ohne den Vorgänger läuft – allerdings brauchen Sie die Dokumentation von Teil 1, um die einmalige Handbuch-Abfrage überwinden zu können! **(fs)**



Elefantös: Der »Safari«-Tisch in seiner ganzen Größe



Techno-Look und leicht geschürzte Cyberspace-Amazone: »Revenge of the Robot Warriors«



FLORIAN STANGL

Der große Wurf ist 21st Century mit Pinball Dreams 2 nicht gelungen. Gut, die 256 Farben fallen gegenüber dem ersten Teil angenehm auf. Doch schon Pinball Fantasies zeigte die selbe Pracht, noch dazu in einer höheren Auflösung.

Das wichtigste an einer Flipper-Simulation ist der realistische Verlauf der Kugel. Da braucht sich keines der beiden Pinball Dreams zu verstecken. Das Feeling ist sehr gut.

Der größte Kritikpunkt: Es gibt nichts Neues. Zwei Rampen pro Tisch, ein paar Ballfallen, witzige Soundeffekte – das hatten wir alles schon. Sinnvoll wären mehrere Kugeln gleichzeitig oder ein dritter Flipper wie in einigen Tischen von Pinball Fantasies. Da sich alles in allem das Design der Layouts gegenüber den Konkurrenten eher verschlechtert hat, kann es trotz der bunteren Grafik keine höhere Wertung geben.



PINBALL DREAMS 2

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ❑ Roland ❑ General MIDI ❑ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	21st Century
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Kopierschutzabfrage bezieht sich auf Handbuch des ersten Teils. Das Spiel an sich ist auch alleine lauffähig.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



RED CRYSTAL

Rollenspiel-Überbevölkerung auf den Festplatten – was hat Red Crystal da noch zu suchen? Vielleicht kann ja der ungewöhnliche Zwei-Spieler-Modus für unerwartete Spielspaß-Schübe sorgen...

Ein fernes Land mit dem einfallsreichen Namen Darkmoore wird vom unerhört bösen Lexor und dessen Generälen gar grausam drangsaliert. Da das so ja wohl nicht weitergehen kann, beschließen Sie als wackerer Held, dem ganzen dunklen Treiben ein Ende zu setzen. Wahlweise als Barbar, Ritter, Lord, Dieb oder Zauberer können Sie sich aufmachen, um an Erfahrung und Reichtum zu gewinnen.

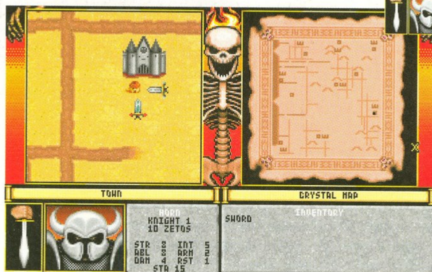
Netterweise befindet sich neben jedem der im Spiel vorhandenen Schlösser (Dungeons) eine Siedlung, in der Sie sich ausrüsten oder Aufträge annehmen können. Neben verschiedenen Waffen und einigen anderen Gegenständen sind es vor allem Zaubertränke- und Sprüche, die ihnen an die zusammengeraubte Barschaft gehen.

»Red Crystal« läßt sich zuvorkommenderweise entweder mit oder ohne Intro installieren – ästhetisch empfindsame Menschen sollten dankend auf die animierte Einführung verzichten. Sodann können Sie Ihren Helden erschaffen. Nach dem Start des eigentlichen Spiels wartet dann aber eine große Überraschung auf Sie: Statt den stolzen Helden auf dem Bildschirm zu erblicken, sieht man nur ein unscheinbares Schwert in der schlichten 2D-Landschaft schweben. Gerechterweise werden aber auch herumstreunende Monster und andere Halunken durch ein Schwert symbolisiert, somit braucht unser Recke nicht sonderlich beleidigt zu sein.

Ein »packender« Kampf bei Red Crystal

Das Innere von Schlössern wird in Schrägsicht gezeigt. Sie rennen umher, finden den nächsten Level oder eine vorher nicht sichtbare Falle und machen mit dem einen oder anderen Monster Bekanntschaft. Im Konfliktfall haben Sie eine gewisse Chance, Ihren Gegner zu bestechen. Andernfalls kommt es zum Kampf, der uns mit einer weiteren Darstellungsart verwöhnt: Das Grafikfenster im durchgehend zweigeteilten Bildschirm besteht nun aus einer umrahmten leeren Fläche, in der Sie und Ihr böser Feind aufeinander losgehen. Durch Schlagen, Wegrennen oder Zaubern versuchen Sie, den Kampf zu gewinnen.

Red Crystal kann auch zu zweit gespielt werden; entweder an einem Computer, oder per Modem. Stürzen Sie sich alleine ins Abenteuer, so wird der rechte Teil des Bildschirms für zusätzliche Anzeigen verwendet. **(la)**



Das untere Schwert repräsentiert unseren Helden, das andere eine Zufallsbegegnung



JÖRG LANGER

Red Crystal ist ein zum Heulen schlechtes Spiel. Angefangen bei der dilettantischen Grafik des Intros über die Todessehnsüchte weckenden Stadtgrafiken bis hin zu den grausig hingepixelten Konterfeis Ihrer Mitmenschen gibt es nichts, was das Auge irgendwie erfreuen könnte.

Die Sounduntermalung ist schlecht, die technische Seite enttäuschend: Kollisions- und Mausabfragen sind laienhaft programmiert, so daß Sie mehrmals die Meldung bekommen, daß irgendein Haus gerade nicht betretbar sei, obwohl Sie nur daran vorbeilaufen wollten.

Ob Sie nun in den öden Schloß-Dungeons herumirren oder in einem weder durch Taktik noch durch Reaktionen groß zu beeinflussenden Kampf vor sich hin metzeln: Nach spätestens fünf Minuten macht sich gähnende Langeweile breit.

Auch der Zwei-Spieler-Modus wertet das Programm nicht auf – weshalb auch sollte ein zusätzliches Schwert in der Landschaft diese Tragödie irgendwie interessanter machen?

RED CRYSTAL

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	QQP
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus inklusive Modem-Option.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

21

KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN (je 25,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Betrayal at Krondor	L - -
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	(L P) -
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Dark Sun - Shattered Lands	**L P -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	L P -
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flashback	**L P -**
Flies - Attack on Earth	(L P) -
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Gabriel Knight	**(L P) -**
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	L - -
Inca 2 - Wiracocha	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	L - -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L P -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	(L P) -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Prince of Persia 2	**L P -**
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Quest for Glory 4	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	(L P) -
Return to Zork	(L P) -
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	(L P) -
Savage Empire The	- - A
Schatz am Silbersee der	(L P) -
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	L P -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites	**L - -**
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L P -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

VORSCHAU

Die folgenden Titel erscheinen in Kürze. Der Erscheinungsmonat steht vor der Artikelbezeichnung

0594 beneath a steel sky	(L P)
0594 man enough	L
0594 police quest 4	L
0594 ravenloft	L P
0594 rebel assault	L
0594 ultima 8	L P

IM HERBST GEHT ES LOS - DANN HABEN AUCH SIE SICHER IHR CPS-SOFTWARE-DEPOT GANZ IN DER NÄHE!

1 ULTIMA 8 - PAGAN
PC 3.5" dV 99.95
PC CD-ROM dV 134.95

2 BATTLE ISLE 2
PC 3.5" dV 89.95
PC CD-ROM dV . 99.95

3 LEGEND OF KYRANDIA 2
PC 3.5" dV 89.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. U F O ENEMY UNKNOWN dV	109.95
5. ANSTOSS dV	84.95
6. ALONE IN THE DARK 2 dV	99.95
7. SAM & MAX - HIT THE ROAD dV	99.95
8. F 14 FLEET DEFENDER dA	109.95
9. LOTHAR MATTHÄUS dA	84.95
10. POLICE QUEST 4 dV	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Natürlich kostenlos und unverbindlich.
Oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0594 barbie dA	64.95
0594 beethoven dA	94.95
0594 blue force dV	94.95
0594 carriers at war 2 US	94.95
0594 darkmare dA	94.95
0594 flugsim.5 düsseldorf US	69.95
0594 flugsim.5 münchen US	69.95
0594 harpoon 2 US	94.95
0594 nomad dA	79.95
0594 pacific strike dA	99.95
0594 pacific strike-speech ap dA	49.95
0594 pizza connection dA	99.95
0594 rüsselsheim dV	74.95
0594 schwarze auge 2-sternens. dV	94.95
0594 tie fighter US	99.95
0594 we're back dA	94.95

IBM-PC CD-ROM

0594 dark sun dV	94.95
0594 nomad US	79.95
0594 sam & max dV	109.95
0594 spaceship warlock dA	99.95
0594 turrican 2 US	79.95

Die Bestellzeiten ab 01.07.94

mo. - fr. 9[00] - 17[00]

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

african trail simulator US	19.95
arcade 1 US	9.95
arcade 2 US	9.95
arcade bonanza US	9.95
backgammon US	19.95
basket master US	19.95
black jack US	9.95
colossus bridge 4 US	29.95
fantasy pack US	9.95
khalaan dA	19.95
krisis in the kremlin US	39.95
living jigsaws US	29.95
mario andretti (budget) US	34.95
master blaster US	9.95
maze adventures US	9.95
poker US	9.95
pro tennis simulator dA	34.95
quadralien US	9.95
serve and volley US	29.95
space battles US	9.95
space games US	9.95
sports spectacular dA	9.95
strategy games US	9.95
strip poker 2 US	29.95
triple action 1 US	34.95
triple action 2 US	34.95
triple action 4 US	39.95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

ction replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	94.95
joystick gravis schwarz US	84.95
joystick gravis transparent US	94.95
joystick m6 xt/at sv202 dA	24.95
joystick speed raider sv206 dA	34.95
joystick thrustmaster fcs	PC 169.95
joystick thrustmaster wcs	PC 239.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 dA	39.95
maus track boss dA	99.95
maus transparent sv 712 dA	44.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom itsumi + controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

aces over europe dV	94.95
airline dV	84.95
aufschwung ost dV	84.95
b-wing (x-wing mission2) dV	49.95
beneath steel sky dA	94.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
burning steel data 1-amerika dV	44.95
civilization dV	99.95
comanche mission disk 2 dA	69.95
der planer dV	94.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dungeon hack dV	94.95
flugsimulator 5 dV	129.95
gabriel knight dV	94.95
gobliins 2 dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
indy car racing dA	99.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
kolumbus dV	84.95
lands of lore dV	79.95
leisure suit larry 6 dV	94.95
links 386 kurs banff dA	54.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
magic of endoria dV	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95
mantis dA	119.95
master of orion dA	109.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 1 dV	89.95
monkey island 2 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	74.95
pinball fantasies dA	79.95
pirates gold dV	109.95
planer extra dV	49.95
police quest 4 dV	84.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer mis. 1 righ. fire dA	49.95
quest for glory 3 dV	99.95
schwarze auge das dV	89.95
sea wolf dA	99.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
silverball dA	79.95
sim city 2000 dV	99.95
sim farm dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
software manager dV	84.95
space quest 5 dV	89.95
star trek 2 dA	94.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
starlord dV	109.95
strike commander dA	99.95
subwar 2050 dV	109.95
syndicate dV	94.95
t.f.x. dV	99.95
terminator rampage dV	94.95
u 7-silver seed/nur mit s.isle dA	49.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 2 dA	89.95
winter olympics 94 dA	84.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	69.95
zeppelin dV	94.95

IBM-PC CD-ROM

7th guest (ohne video) dA	84.95
alone & jack in the dark dA	94.95
battle isle 2 dV	99.95
blockout dV	29.95
cd-morph avi/flc format dA	24.95
conspiracy dV	99.95
der rasenmäher mann dV	94.95
dfü datenfernübertragung dV	54.95
discoveries of the deep dA	89.95
dragon's lair dV	104.95
dragonsphere dA	99.95
elite 2 dV	84.95
empire deluxe	94.95
eye of beholder tril. (1-3) dV	99.95
falk cityguide (single) 2 cds dV	69.95
fun games für dos & windows dV	89.95
gobliins 2 dV	109.95
golden 7 dV	104.95
grönemeyer dV	44.95
hannibal & 200 top games dV	79.95
hits for six vol. 1 dA	69.95
hits for six vol. 5 dA	69.95
humans 1 & 2 dA	84.95
inca 2 dV	129.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV	89.95
innocent until caught dA	74.95
invest dV	29.95
iron helix dV	94.95
journeyman project dV	94.95
jurassic park dA	109.95
king's table dA	109.95
lands of lore dV	99.95
lords of doom dV	29.95
lost in time dV	119.95
lucas arts classics adventures dV	119.95
m 1 tank platoon dA	104.95
maniac mansion 2 dV	99.95
mega race dV	84.95
microcosm dA	99.95
might & magic 3-5 dV	99.95
muds dV	29.95
multimedia power cd dV	39.95
myst dA	129.95
news bbs dV	39.95
off limits ! (14 spiele) dA	29.95
patrizier dV	99.95
planer & extra data dV	99.95
power games 93 dV	39.95
powerplay cd dV	19.95
protostar dA	84.95
quest & fun dV	84.95
rebel assault dV	94.95
rings of medusa dV	29.95
romware girl's 94 dV	59.95
schwarze auge das dV	84.95
spaceward ho ! dV	84.95
spirit of adventure dV	29.95
star wars chess dA	99.95
strip poker dV	44.95
summer & winter challenge dA	44.95
synicate plus dV	104.95
t.f.x. dV	109.95
tennis cup 2 dV	29.95
the horde dA	124.95
toor! (incl. verwaltung) dV	59.95
tornado dA	99.95
transworld dV	29.95
ufo dV	109.95
ultima 8 & speech pack dV	134.95
winter olympics 94 dA	89.95
wizardry 6 & 7 dV	99.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)
AUFTRAGGEBER P 0794

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

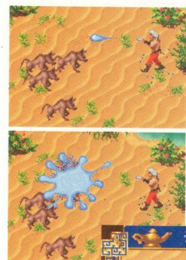
AL-QADIM
THE GENIE'S CURSE



Leise rieselt der Sand: SSI schickt uns in die Wüste. Wartet dort eine erfrischende Oase der gepflegten Computer-Unterhaltung?

Vor dem Palast des Kalifen: Al-Hazram Junior will seine Familie im Kerker besuchen

Es ist ein fernes Land unter sengender Sonne. Einzelne Sippen gebieten über Dschinns, mächtige Flaschengeister mit magischen Kräften. Die endlosen Wüsten werden von tückischen Monstern und Elementphantomen bevölkert. Der Handel floriert dank der Seereisen wackerer Mannen, die selbst Piraten-Überfällen trotzen. Keine Frage, die neue »Al-Qadim«-Spielwelt hat nicht viel mit früheren Szenarien aus der Welt von »Advanced Dungeons&Dragons« zu tun. Statt feuchter Katakomben ab in die trockene Wüstenluft – aber nicht nur das Aladin-kompatible Szenario verblüfft. SSI will auch Rollenspiel-Ignoranten ansprechen und stylte sein neuestes Werk sehr in Richtung Action-Adventure.



Keine Zaubersprüche, aber magische Waffen: Mit der Wasser-Shard wird eine ganze Monstergruppe naß gemacht

Glichen sich die Fließband-AD&D-Spiele Anfang der 80er Jahre wie ein Ei dem anderen, experimentierte SSI in letzter Zeit mit verschiedenen neuen Systemen. »Dark Sun – Shattered Land« kombinierte Anspruch und Taktikkampf mit etwas vereinfachter Bedienung und geschönter Grafik im klassischen Draufsicht-Stil. »Ravenloft« zeichnet sich hingegen durch eine Horrorstory und 3D-Grafik aus, die weder hübsch noch sonderlich schnell ist. Mit »Al-Qadim« geht es wiederum in eine ganz andere Richtung. Die Story bietet ein orientalisch angehauchtes Szenario Marke »1001 Nacht«; die Grafik erinnert eher an Dark Sun, aber das Spielsystem wurde radikal vereinfacht.

SSI hat offensichtlich Einsteiger im Auge, die sich vor den komplizierten Regeln und Charakter-Generierungen des AD&D-Systems immer gruselten. Das neue Abenteuer mit dem Untertitel »The Genie's Curse« verzichtet auf Magiesystem, mehrköpfige Party und taktisches Kampfsystem; vielmehr steuern Sie einen vorgefertigten Helden und bekämpfen Monster in Echtzeit-Actioneinlagen – Puristen erschaudern angesichts solcher Anbiederungen. Eine entfernte Ähnlichkeiten zu Action-Adentures aus der Videospielwelt (»Legend of Zelda«) läßt sich nicht abstreiten.

Unser Held stammt aus der adeligen Familie Al-Hazram, entschied sich aber für den rauhen Beruf des Korsaren. Nach lehrreichen Jahren auf hoher See kehrt der zum Mann gereifte Jüngling ins Heimatdorf zurück, wo seine Familie über einen Dschinn gebietet. Der Heimkehrer hat indes nur die anstehende Vermählung mit der schicken Kalifentochter im Sinn, doch ein tragischer Vorfall vereitelt die Hochzeitsfreuden.

Das Schiff mit Kalif und Tochter an Bord verunglückt; Überlebende berichten, der Dschinn der Al-Hazram-Familie habe den Unfall ausgelöst und die Tochter entführt. Da ein Dschinn nur Befehle ausführen und nicht selbständig agieren



Das Schwert ist die Standardwaffe bei den Echtzeitkämpfen. Im Spielverlauf erlernt unser Held insgesamt drei Schlagtechniken.



Erfahrungspunkte werden durch gewonnene Kämpfe und gelöste Puzzles gesammelt



HEINRICH LENHARDT

Radikal und frech – das Al-Qadim-Szenario gibt dem Rollenspiel-Genre einen herzerfrischenden Kick. Alten AD&D-Veteranen werden sich die Nackenhaare mit Lichtgeschwindigkeit aufstellen: Taktischer Kampf raus, Charakter-Generierung ade, arrivederci Zaubersprüche.
Schlecht ist diese Action-Adventure-Komponente nicht. Wenn man keine herben Vorbehalte gegen solche Vereinfachungen hat, kann The Genie's Curse bemerkenswert viel Spaß machen. Das 1001-Nacht-Szenario bietet den originellen Rahmen für eine wirklich spannende Story, die AD&D-gemäß in appetitliche kleine Sub-Missionen unterteilt ist. Hübsche Grafik und einfache Steuerung verführen auch Gelegenheitsspieler, welche ansonsten um die gängigen Rollenspiele mit ihren Charakterwerte-Wüsten einen weiten Bogen machen.
Nett animiert tranchiert der Held die Gegnerscharen. Was anfangs wie ein Dumpfbacken-Gemetzel anmutet, bekommt später durch verschiedene Schwerttechniken und Zweitwaffen-Einsatz zumindest ein bißchen Tiefe. Die Shards böllern zwar schön spektakulär über den Schirm, aber mußte man dafür wirklich das ganze Magiesystem kappen?
Richtig unfair wird das Spiel nie; auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kommt man recht locker durch. Die Spieltiefe ist nicht überwältigend; Profis werden das Programm an ein paar Abenden gemütlich durchzuzeln.
Wer dieses Handicap verschmerzen kann, möge ruhigen Gewissens zugreifen: The Genie's Curse motiviert; SSI hat die ungewöhnliche Ehe zwischen Rollenspiel und Action solide hinbekommen.

kann, fällt der Verdacht auf Ihren Bruder, der mysteriöserweise nicht der Einladung zur Hochzeit gefolgt ist. Sei's drum: Während seine ganze Sippe ob des Vorfalls erst mal in den Kerker gesteckt wird, muß unser Held den rätselhaften Vorfall im Alleingang auflösen.

Der Story mangelt es nicht an Pep und Spannung. Die Bedienung ist ganz auf Action ausgerichtet. Per Maus, Joystick oder Tastatur steuern Sie Ihren Helden über den Bildschirm. Mit einem Feuerkopf wird immer das Standard-Schwert eingesetzt; der andere Knopf dient zum Benutzen von Sonderwaffen. Je nach Situation löst das Feuerknopfdrücken auch Gespräche mit anderen Spielfiguren aus oder öffnet Türen, betätigt Schalter und verschiebt Kisten. Kämpfe finden in Echtzeit statt: Wie bei einem Actionspiel stürzen sich die Monster auf den Helden; geschwind müssen Sie sich dem Angreifer zuwenden und ihn durch flinkes Säbelrasseln filetieren.

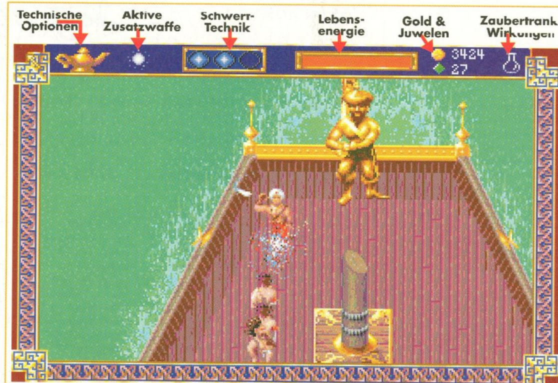


IM WETTBEWERB

Ultima 8: Pagan	89
Elder Scrolls: Arena	82
Dark Sun: Shattered Lands	76
AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE	**74**
Ravenloft	62

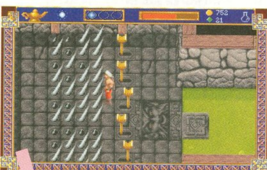
Am meisten Sinn macht der Vergleich zum AD&D-Vetter Dark Sun: Al-Qadim setzt auf eine ähnliche Grafikansicht, wurde aber spielerisch entschlackt. Das Action-betonte 1001-Nacht-Abenteuer ist für Rollenspiel-Seiteneinsteiger besser geeignet. Dark Sun bietet hingegen durch komplexe Kampf-, Magie- und Charakter-Systeme den Profis mehr Spannung. Auch der 8. Ultima-Teil setzt auf dezente Action-Elemente à la Al-Qadim, ist aber eine ganze Klasse komplexer und abwechslungsreicher.
Bei den aktuellen Rollenspielen mit 3D-Grafik putzt Bethesdas Elder Scrolls das lahme Ravenloft locker weg.





Während wir zum nächsten Schauplatz segeln, greifen plötzlich Zombie-Piraten an

Zaubersprüche gibt's nicht – als Ersatz wurden die »Shards« eingeführt, Sonderwaffen mit einer magischen Ladung. Durch den Einsatz dieser Gegenstände lassen sich die Effekte beliebter Kampfsprüche wie »Lightning Bolt« oder »Magic Missile« produzieren, um ganze Gegnergruppen anzugreifen. Außerdem führt Al-Hazram ständig eine magische Schlinge mit sich; dieses Geschenk seiner Schwester trifft auch Monster über größere Entfernungen. Zaubertränke und magische Ringe wurden nicht vergessen. Durch das Schlucken entsprechender magischer Cocktails erlangt unser Held vorübergehende Unverwundbarkeit, Superkräfte oder gewinnt verlorene Lebensenergie zurück.



Um zum Zauberer vorzudringen, müssen Sie zunächst eine Reihe von Puzzles in dessen Dungeon lösen

Durch das Erfüllen von Aufgaben und bestandene Kämpfe gewinnt Al-Hazram Erfahrungspunkte, die in automatisch ausgeführte »Beförderungen« münden. Der Held wird dadurch robuster und kann nach jedem zweiten gewonnen Erfahrungslevel je eine Kampftechnik dazulernen. Bei Schwertangriffen kommen zum gewohnten Nach-vorne-schlagen Feinheiten wie z.B. ein Rundumhieb dazu, mit dem sich größere Gegnerscharen schnell lichten lassen. Um die beiden komplizierteren Manöver auszuführen, muß der Feuerknopf allerdings etwas länger gedrückt bleiben.

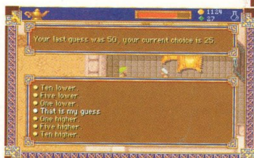
Im Kampf dürfen Sie auch per Tastaturkommando die Spielfigur auf eine starre Blickrichtung fixieren. Durchaus praktisch, wenn man vor einem Gegner zurückweichen und gleichzeitig im Rückwärtsgang eine Distanzwaffe einsetzen will.

In Städten gibt es zahlreiche Gebäude zu besuchen. Hier können wir unseren Goldvorrat bei einem Zahlen-Ratespiel aufmöbeln, magische Gegenstände kaufen oder neue Schwerttricks lernen. Ausführliche Dialoge mit anderen Spielfiguren erwarten Sie ebenso wie logische Puzzles. Schalter müssen z.B. in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden; wabernde Wände deuten auf Geheimgänge hin. Automapping bietet dieses Programm nicht, doch die einzelnen Schauplätze sind halbwegs übersichtlich – da verläuft man sich nicht so schnell.

Die Action-Lastigkeit und einige Stellen mit munter hervorsprudelnden Monstermassen können anfangs für etwas Gejammer sorgen. Kämpfe mit der Maus haben immer etwas tödlich Unpräzises; die gute alte Tastatur erlaubt noch die exaktesten Manöver. Verschiedene Stellen, an denen Ihre Spielfigur volle Lebensenergie tanken kann, halten den Frustfaktor ebenso in Grenzen wie die fünf Schwierigkeitsgrade, welche die Stärke der Monster beeinflussen.



Scherben bringen Glück: In mancher Vase ist ein Schatz versteckt



Nachdem beim Zahlen-Ratespiel der Goldbestand gemehrt wurde, kaufen wir im Zauber-Shop erst mal ein paar nette magische Sonderwaffen



JÖRG LANGER

The Genie's Curse hat mir auf Anhieb Spaß gemacht: Kaum ist das exotische Szenario gestartet, rennt man auch schon durch ein fallengespicktes Labyrinth, schafft dieses im dritten Anlauf, erhält die ersten Erfahrungspunkte und kommt dann bei der heimatlichen Stadt an. Dort gibt es gleich die erste richtige Mission und schon ist man mitten drin in der kernigen Handlung.
Die Puzzles sind nicht sonderlich komplex, auch Ausrüstungsgegenstände und Waffen sind recht spärlich. Das wird aber durch die lockerflockige Story wieder wettgemacht, die sich selbst erfrischenderweise nicht allzu ernst nimmt.
The Genie's Curse erinnert entfernt an Ultima 8, da es ebenfalls ein alterwürdiges Rollenspielsystem vereinfacht.
Im direkten Vergleich kann es zwar nicht gegen den Grafik- und Technikboliden Pagan bestehen, ist aber leichter zugänglich und unkomplizierter zu spielen.

Speichert man zudem brav beim Betreten eines neuen Gebiets den Spielstand zur Sicherheit, erspart man sich im Katastrophen-Fall größeren Ärger.
SSIs Deutschland-Partner Softgold arbeitet schon mit Volldampf an der Übersetzung von The Genie's Curse. Die deutsche Version wird in wenigen Wochen sowohl auf Diskette als auch CD-ROM erscheinen. Sie soll knapp unter 100 Mark kosten und dürfte damit etwas billiger sein als der derzeit erhältliche US-Import. **(hl)**



Besorgen Sie der Zauberer-Gattin einen Gegenstand aus der Hauptstadt, um einen wichtigen Hinweis zu erhalten



AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE

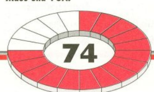
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; (dt. Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte + 2,3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:
Fünf Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



WARLIFE



Die Landkarte in der normalen Auflösung

Drei Kriegsfürsten erobern fleißig Städte, um dort neue Einheiten zu produzieren, die dann den Expansionskurs fortsetzen – gab es das nicht schon mal...?

Als Führer eines von drei Staaten haben Sie in »Warlife« die Befugnis, durch fleißiges Erobern ein oder zwei Kontrahenten auszuschalten, die wahlweise vom Computer oder einem menschlichen Gegner gespielt werden. Zusätzlich gibt's diverse Einstelloptionen und Statistiken, auch können Sie per mitgeliefertem Karteneditor eigene Szenarien entwickeln. Sie beginnen mit einer Stadt und einigen Kampfeinheiten und vergreifen sich zunächst an neutralen Ortschaften, die dann ihrerseits neue Einheiten für Ihren Eroberungsfeldzug produzieren dürfen. Von der Karte sehen Sie nur soviel, wie Ihre Einheiten oder Radarstationen aufgeklärt haben – außer, sie erhalten per Zufallsereignis Einblick in bis dato unbekannte Kartenabschnitte.



Eine vergrößerte Ansicht für den besseren Überblick

Das Produktionspotential einer Stadt ergibt sich aus ihrem Industrielevel und wird prozentual auf den Bau neuer bzw. die Reparatur angeschlagener Einheiten verteilt, sowie für die Steigerung von Flughafenkapazität, Sozialwesen, Stadtverteidigung und Industrie. Es gibt 12 Einheiten von der Armee bis zum Schlachtschiff, die unterschiedlich viel kosten. So kann eine Baueinheit Brücken und Straßen anlegen (welche die Bewegung der Einheiten erleichtern) oder Befestigungen errichten (um den Gegner zu stoppen). Bei Auseinandersetzungen entscheiden neben der Kampfstärke auch die Faktoren »Terrain« und »Umzingelung« über den Ausgang.

Eine auf den ersten Blick nette Idee ist die Option, einmal pro Zug per »Radar« auf den noch unbekannten Teilen der Karte nach gegnerischen Einheiten zu suchen. Hierbei läßt sich mit Chancen von 40 bis 90 Prozent »suchen« – je höher die Prozentchance, desto ungenauer die Standortbeschreibung der gefundenen Einheiten. Diese Funktion ist aber spannungstötend, da man so schon zu Beginn einer Partie weiß, wo die Kontrahenten ungefähr sitzen.

Der Spielablauf ist äußerst zäh, die Steuerung trotz diverser Icons ziemlich umständlich. Das Einbauen von Zufallsereignissen wertet das Spiel nicht auf, sondern wirkt störend: Immer wieder gehen Ihnen (selbst teuerste) Einheiten verloren, oder Sie erhalten irgendwo auf der Karte willkürlich neue hinzu. **(la)**



JÖRG LANGER

Nein, eine Mischung aus »Warlords«, »Civilization« und »Empire Deluxe« muß nicht automatisch auch nur entfernt an ihre Vorbilder herankommen. Und ganz abgesehen davon, daß die Programmidee wahnsinnig abgelutscht ist: Das Auge spielt bekanntlich mit. Was sich aber Warlife an grafischer Tristheit herausnimmt, ist im Jahre 1994 einfach nicht tragbar – selbst das Ur-Empire mit umdefinierten Zeichensatz sah besser aus. Kein Wunder, daß sich auf der Packungsrückseite von Warlife kein einziges Bildschirmfoto befindet...

Man hat sich zwar einige kleine »Neuerungen« einfallen lassen, aber am drögen Spielprinzip ändert das wenig. Hinzu kommt die übertriebene Größe der Karten, die eine absolut stimmungstötende Anfangsphase garantiert. Erst wenn man irgendwann einmal auf den ersten Gegner trifft, macht der Spielspaß einen Quantensprung und Warlife erreicht zumindest die Kategorie »langweilig«. Besser wird's dann leider nicht mehr; ganz im Gegenteil: Die unmotiviert verschwindenden Kampfeinheiten sorgen für Frust, das Mischen von Strategie und »Ereigniskarten« wirkt unausgegoren. Auch im Detail wurde geschludert: So kann man z.B. einer Baueinheit befehlen, eine Radarstation zu errichten, die Einheit aber während der (ca. 16 Runden dauernden) Bauphase munter weiterbewegen.

Die hastig zusammendigitalisierten Hintergrundgrafiken übelster Qualität und die peinlichen Videoschnippsel Marke »grundlose Ordensverleihung« fügen sich nahtlos in das düstere Gesamtbild ein.

WARLIFE

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ Roland □ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Boeder
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

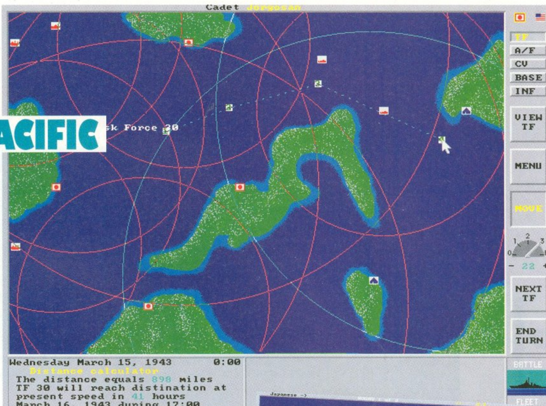
Besonderheiten:
7 Spielstufen, Zufallsereignisse.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

35

BATTLES
OF THE SOUTH PACIFIC

Die Schlacht im Pazifik tobt mal wieder: Unter dem geschmackvollen Namen »World War II: Battles of the South Pacific« gibt es Strategiekost im »Empire«-Stil.

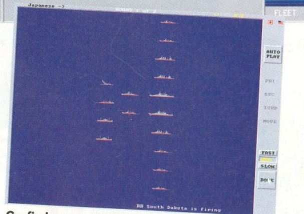


Auf der Karte werden Task Forces, Basen und Landtruppen gesteuert

Strategiespiele mit historisch angehauchtem Salzwasser-Flair dümpeln dichtgedrängt an die PC-Strände. Nach »Burning Steel 2« und »Aegis« wirft jetzt QQP einen weiten Vertreter ins Rennen. »Battles in the South Pacific« befördert Sie kurzerhand zum Oberkommandierenden der gesamten Pazifik-Front, entweder auf amerikanischer oder japanischer Seite. Sie können zwischen »schnellen Schlachten«, normalen Szenarios oder drei Kampagnen wählen. Der Zeitaufwand fürs Durchspielen reicht laut Dokumentation hierbei von einer Stunde bis zu über hundert.

Im Spiel steuern Sie größenwahnsinnigerweise bis zu 30 »Task Forces«, die jeweils aus bis zu 20 Schiffen bestehen können. Je nach Zusammensetzung der Task Force wird diese auf dem Bildschirm anders dargestellt: Ein U-Boot-Icon steht für eine reine Unterwasser-Flotte, ein Transportschiff hingegen für eine Flotte, die mindestens ein solches enthält, etc. Infanterie-Einheiten werden nach ihrer Relation von Mannstärke zu Supply-Punkten als Panzer-, Lastwagen- oder Soldatensymbol dargestellt.

Die verschiedenen Flotten- und Truppenverbände können jederzeit geteilt oder zusammengefaßt und mit verschiedenen Aufgaben (z.B. Bombardement, oder Verfolgen) versehen werden. Zum Bewegen von Verbänden wird einfach an die entsprechende Kartenstelle geklickt, wobei bis zu 5 Wegpunkte gesetzt werden können. Gegnerische Einheiten sehen Sie nur innerhalb bestimmter Sichtweiten, zusätzlich kann man von Flugzeugträgern oder landgestützen Flugbasen aus Aufklärungsstaffeln losschicken. In der Kartenansicht, auf welcher sich das Spiel größtenteils abspielt, lassen sich Reichweiten und Wettervorhersagen zuschalten.



Grafisch armselig: die Seeschlachten

Um es dem Einsteiger leichter zu machen, gibt es verschiedene Realitätsstufen. Ein Neuling hat es zudem mit den »vereinfachten Menüs« etwas leichter.

In den Kampagnen spielt vor allem die langfristige strategische Planung eine Rolle: Schiffe müssen repariert und Verstärkungen in das Gesamtkonzept eingegliedert werden. Leider gibt es insgesamt nur 7 verschiedene Szenario-Karten. (la)



JÖRG LANGER

Oh Gott, noch ein Aufguß des Pazifik-Krieges – was ist denn zur Zeit nur los? Im Gegensatz zu Burning Steel 2 beschränkt sich Battles in the South Pacific aber auf den strategischen Teil dieser Auseinandersetzung. Trotz der großen Detaillfülle kommt man relativ schnell in das Spiel rein – dummerweise ist es aber wesentlich schwieriger, die Fähigkeiten der eigenen Verbände auch wirklich auszunutzen.

Die Kampagnen sind mir um einiges zu langwierig und nervig: Hunderte von Spieltagen ertragen, in denen es fast stündlich zu uninteressanten, aber zeitfressenden Standard-Auseinandersetzungen kommt, ist nicht so ganz meine Sache. Enttäuschend finde ich die Beschränkung der Kartengröße für jedes Szenario auf genau einen Bildschirm – wobei einige Karten auch noch mehrmals Verwendung finden.

Für begeisterte Fans der Thematik vielleicht eine Überlegung wert, für alle anderen aber grafisch zu schlicht und spielerisch zu langatmig.



BATTLES OF THE SOUTH PACIFIC

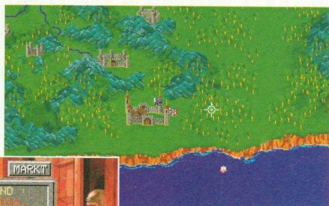
■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 450 KByte + 640 KByte EMS
Hersteller	QQP	Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Ca.-Preis	DM 100,–	
Kopierschutz	Handbuchabfrage	Besonderheiten:
Anleitung	Englisch; gut (plus deutsche Kurzanleitung)	Modem-Unterstützung.
Spieltext	Englisch; mittelschwer	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM Maus und VGA.
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Profis	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	



RINGS OF MEDUSA GOLD

Die Revival-Welle macht auch vor deutschen Strategiespielen nicht halt: Das einstige Amiga-Kultprogramm »Rings of Medusa« kehrt aufpoliert für den PC zurück.



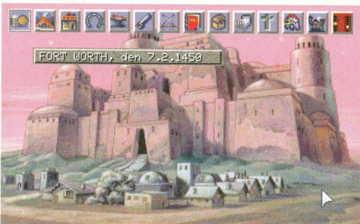
Auf der scrollenden Karte bewegen Sie Ihr Armeesymbol umher



Beim Handeln wird sogar auf die Mengenbezeichnung geachtet: »5 kg« Äpfel, aber »5 Dutzend« Eier

Verschiedene Fracht- und Kampfschiffe werden im Hafen gekauft

Die böse Medusa wurde durch magisches Geschluder entfesselt und hat mit finsteren Heerscharen einen großen Teil Ihres Heimatlandes erobert. Viele Städte sind unterjocht, umherziehende Horden machen das Reisen von einer Burg zur anderen zu einem Wagnis. Als hoffnungsvoller Nachwuchsheld ist es Ihre Aufgabe, dem Unheil ein vorzeitiges Ende zu bereiten. Und das nicht etwa durch eine glanzvolle Einzeltat, sondern mit einem möglichst riesigen Heer. Die Größe und Stärke Ihrer Armee hängt von der Anzahl und Art der Städte ab, die Sie im Laufe der Zeit erobern. Denn zum einen sind die Steuerzahlungen eigener Siedlungen eine der Haupteinnahmequellen im Spiel, und zum anderen können Sie bestimmte Aktionen in neutralen Ortschaften gar nicht durchführen.



In Burgen gibt es teilweise andere Optionen als in den Städten

Zu Beginn des Spiels stehen Sie mutterseelenallein mit etwas Startkapital inmitten der scrollenden Landschaft. In diese Karte sind neben Bergen, Flüssen, Wäldern und Wüsten diverse Brücken, Burgen und Städte gemalt. Die Terrains haben vor allem auf Ihre Fortbewegungsgeschwindigkeit großen Einfluß: Die in Tagen gemessene Zeit vergeht besonders schnell, wenn Sie z.B. mühsam im Gebirge herumkraxeln.

In einer nahen Stadt beginnen Sie Ihr Händlerleben. Denn bevor mächtige Flotten und gut ausgerüstete Heere angeworben werden, sorgt man zunächst für das nötige Kapital. Zum Sieg werden Sie übrigens neben einem hochgerüsteten Elite-Heer auch sieben verborgene Ringe benötigen. Die nächste Geldquelle ist der Handel mit rund 100 Gütern; von Äpfeln über Bücher, Getränke und Ackergeräte bis hin zu wertvollen Erzen ist die Auswahl groß. Die Waren sind unterschiedlich schwer und haben eine bestimmte Haltbarkeit: Schnell verderbliche Waren sind zwar oft gewinnbringender – aber natürlich nur, wenn Ihnen das Zeug nicht vor Erreichen des Ziels vergammelt.



JÖRG LANGER

Ich habe das Ur-Medusa auf dem Amiga damals sehr gerne gespielt. Auch die vorliegende »Luxusversion« des Programms gefällt mir. Es ist zwar kein von Grund auf neues Programm, die Änderungen bringen aber wirkliche Verbesserungen im Ablauf.

Ein potentieller Kritikpunkt stellt für viele Medusa-Fans sicherlich gerade die große Stärke des Produkts dar: Die ungeheure Komplexität in Bezug auf Menüoptionen, Handels- und Ausrüstungsgegenstände sowie Soldatenrassen und -klassen. Jeder Abteilung seiner Krieger muß man einzeln Schilde, Rüstungen, Waffen und Munition in die Hand drücken, abhängig von den für diese Soldatenart möglichen Ausrüstungskombinationen. Hier vermisse ich eine Automatikfunktion oder zumindest eine Anzeige darüber, wieviele Waffen eines Typs momentan noch benötigt werden – um die Qualität der Waffen könnte man sich ja dann immer noch selbst kümmern.

Andererseits ist es diese fast schon verbissene Detailfülle, die für den besonderen Flair von Rings of Medusa sorgt: Es ist halt nicht nur ein Strategiespiel, sondern gleichzeitig eine komplexe Wirtschaftssimulation.

Für Spieler, die zügig einige Icons durch die Gegend schieben wollen, ist Medusa Gold sicherlich nicht das Richtige. Wer aber an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.

Weitere Einnahmequellen sind das Aufspüren und Ausbeuten von Erzvorkommen, das Finden von versteckten Schätzen und der Sieg über gegnerische Armeen und Städte.

Wenn Sie etwas gehandelt und Ihr Kapital vergrößert haben, werben Sie in Städten und Burgen Truppen an: Entweder einzelne, ungeübte Rekruten ohne Bewaffnung oder gleich ganze Einheiten, die entsprechend teuer sind. Dann nehmen Sie Ihre erste Stadt ein, gehen aufgeschnappten Gerüchten von verborgenen Schätzen nach, bauen Ihre erste Mine, rüsten eine Flotte aus und erobern weitere Städte.

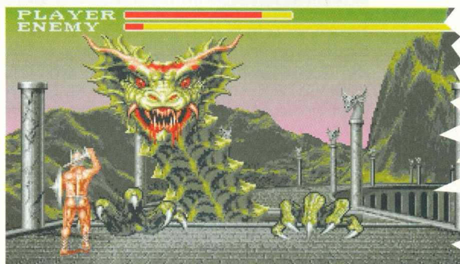
Bei der Zusammenstellung Ihres Heeres haben Sie die Wahl zwischen drei Rassen und acht Klassen: Elfen z.B. sind von Natur aus sehr gute Bogenschützen, während Menschen vortreffliche Pioniere abgeben. Ihre üblen Widersacher warten mit Skeletten, Zombies und Dämonen auf. Die Soldatenklassen reichen von normaler Infanterie bis zu Drachenreitern. Sämtliche Truppentypen unterscheiden sich nicht nur in Effizienz und Soldkosten, sondern auch durch die Waffen- und Rüstungskombinationen, mit denen sie sich bestücken lassen. Zwei der Soldatenklassen haben zudem auch außerhalb des Schlachtfelds eine wichtige Funktion: Pioniere sind zum Bedienen von Bergbaugeräten in Minen notwendig, viele Aufklärer von großem Vorteil: Zum einen vergrößert sich dann der Radius um Ihr Kartenicon herum, innerhalb dessen Sie feindliche Armeen und Flotten überhaupt erst sehen können, und zum anderen wird mit zunehmender Aufklärerzahl die Reichweite und Erfolgschance beim Suchen nach Schätzen und Minen größer.

Feldschlachten können Sie auf drei verschiedene Arten führen: Als relativ spartanischen taktischen Kampf mit typischem Icon-Verschieben, als zeitsparende Ergebnis-Berechnung oder als Action-Duell gegen den feindlichen Heerführer.

Während Sie sich auf der Landkarte bewegen, kommen Sie per rechter Maustaste in ein Auswahlmenü, von dem aus Sie beispielsweise eine Übersichtskarte Ihrer Umgebung aufrufen können. In Städten und Burgen befindet sich am oberen Rand des Bildschirms eine Symbolleiste, hinter deren Icons sich die verschiedenen Örtlichkeiten wie Bank oder Stallungen verstecken. **(la)**



Hinter jedem Icon verstecken sich weitere Menüs



Ungleicher Kampf gegen den Drachen der Medusa



Taktische Schlacht gegen einen bösen Computergeneral

RINGS OF MEDUSA GOLD

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Starbyte
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten:
Taktik- und Action-Kämpfe

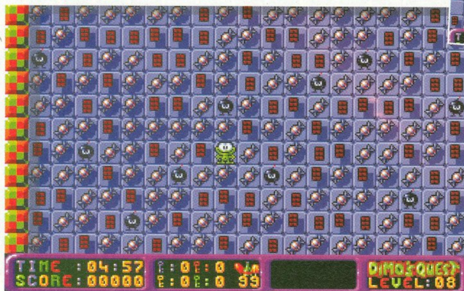
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

74

DIMO'S QUEST



Mit den Schaltern können Geheimgänge geöffnet werden



Dieser Level ist ein Schlaraffenland für Nasch-Fans. Doch die Bomben sollte Dimo lieber nicht aufsammeln.

Frosch zu sein bedarf es wenig, denn wer Frosch ist, wird ein König – aber nur, wenn der grüne Hüpfer alle Prüfungen meistert.

Was tut man nicht alles der Liebe wegen: Berauscht von Frühlingsgefühlen legt man sich mit Monstern an, flüchtet nicht vor körperlicher Arbeit und zerbricht sich den Kopf über knifflige Rätsel. Dimo, der kleine und coole Frosch, schreckt vor nichts zurück, um den Froschkönig von Greenfoot gnädig zu stimmen. Der hat ihm nämlich die grüne Hand seiner Tochter versprochen, wenn ihm Dimo genügend Süßigkeiten aus den sechs Ländern des Königreichs sammelt. Daß diese von fiesen Monstern bewacht werden, ist selbstverständlich.

»Dimo's Quest« sieht auf den ersten Blick wenig aufregend aus. Die zweckmäßige Grafik ist weder besonders bunt noch trist, sondern irgendwo zwischendrin. Das Spielprinzip ist recht einfach: Man steuert mit Tastatur oder Joystick den coolen Hüpfer auf dem in Kästchen unterteilten Spielfeld umher. Alle Süßigkeiten müssen aufgesammelt werden und Monstern muß Dimo natürlich ausweichen. In späteren Levels können die über 25 verschiedenen Gegner mit Felsbrocken unschädlich gemacht werden.

In Greenfoot gibt es allerlei Gefahren und Hilfsmittel, ohne die der mutige Frosch keine Chance hat. Schrumpfende Plattformen können nur mit dem richtigen Timing überwunden werden, für das Wasser muß Dimo Rettungsringe sammeln und auf den Eisbahnen ist er ohne Spikes aufgeschmissen. Schwarze Pfeile zwingen den Frosch in eine bestimmte Richtung, während Teleporter ihn an einen anderen Ort versetzen. Zum schnellen Transport stehen Autoskooter bereit und fernlenkbare Staubsauger helfen beim Aufsammeln der Süßigkeiten. Gefährlich werden dagegen Raketenstationen, Bomben und Feuer.

Obwohl ein ruhiges Händchen und etwas Geschick nötig sind, um nicht aus Versehen ein falsches Feld zu betreten, ist Dimo's Quest vor allem ein Denkspiel. Planloses Umherlaufen bringt nichts. Allzuoft sammelt man blindlings Gegenstände ein, um sie dann in der falschen Reihenfolge einzusetzen. Dem Frosch hilft dann nur noch der Freitod und ein Level muß von vorne begonnen werden. Zusätzlich sitzt dem Spieler die Zeit im Nacken, die unbarmherzig verrinnt. Zu Beginn jedes Levels gibt es aber ein Paßwort, mit dem Sie die Spielfelder direkt anwählen können. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Auf den ersten Blick wirkt Dimo's Quest eher bieder. Der erste Level ist nach 20 Sekunden gelöst, doch dann steigt der Schwierigkeitsgrad permanent an. Extras wie Schlüssel, Eisbahnen oder fernlenkbare Staubsauger sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern fordern das Denk- und Kombinationsvermögen gewaltig. Rund 20 Gegenstände müssen teils miteinander kombiniert oder zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden.

Ein auf den ersten Blick leicht zu lösender Level offenbart kurz vor Schluß seine Tücken. Das Zeitlimit läßt gerade in höheren Spielfeldern nicht viel Zeit zum Grübeln. An manchen Stellen ist noch dazu das richtige Timing entscheidend. Da der Zufall bei Dimo's Quest keine Rolle spielt, sind alle Situationen durch Überlegen und etwas Übung zu lösen. Dennoch reicht es zu keiner Höchstwertung. Die Grafik ist trotz des weichen Scrollings zu matt, es gibt nur einen Schwierigkeitsgrad und das Spielprinzip beschert einem auf Dauer keine übermäßigen Adrenalin-Stöße.

DIMO'S QUEST

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ Roland ❑ General MIDI ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Boeder
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
PC- und Amiga-Versionen in einer Packung; Paßwort-System.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

67

DIGGERS



Schwer was los im Untergrund: Da immer nur ein kleiner Ausschnitt des Gesamtspielfelds zu sehen ist, wird's manchmal etwas konfus

Im Dreck wühlen kann sich lohnen: Managen Sie die Aktivitäten von fünf Diggers, die sich auf der Suche nach Bodenschätzen durch den Untergrund ackern.

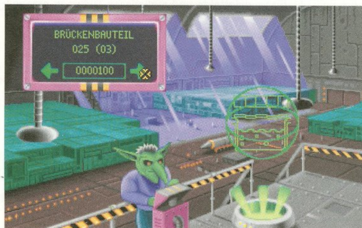
Nicht nur auf Kleinkinder und Hunde übt die Tätigkeit des Buddelns einen eigentümlichen Reiz aus. Computerspiele haben einen geradezu manischen Drang zum Erdreich: Bei den Dungeons jedes Rollenspiels angefangen, dienten Schaufelexkursionen auch von »Dig Dug« bis »Boulder Dash« als beliebtes Software-Szenario. Addiert man strategisches Graben und Tunnelbauen à la »Magic of Endoria« zu etwas possierlicher »Lemmings«-Wuseligkeit, kommt man bei »Diggers« raus, dem jüngsten Denkspiel-Beitrag aus dem Hause Millennium.

Allen Vergleichen zum trotz bewahrt sich die Neuerscheinung eine gewisse Originalität. Auf einem fremden Planeten muß sich der Spieler 32 Ländereien unter den Nagel reißen, in dem er schneller eine bestimmte Geldmenge verdient als der gleichsam grabende Gegner, mit zunehmender Listigkeit vom Computer gesteuert. Zu Reichtum gelangt, wer kostbare Rohstoffe erschürft, die in einem Häuschen an der Oberfläche eingetauscht werden. Eine Zeitlang beharrlich durchs Erdreich schaufeln und schon stößt man – je nach Zufall – früher oder später auf einen solchen Schatz.

Fünf hochmotivierte Bergbauexperten hören auf Ihr Kommando; deren Job ist krisensicher, aber nicht ganz ungefährlich. Zu tiefe Stürze, Gewässer oder vom Gegner ausgesetzte Monster zehren an der Lebensenergie.

Um einen Level zu gewinnen, müssen Sie zumindest einen der fünf Mitarbeiter bis zum Erreichen der Geldvorgabe durchbringen – was tut man nicht alles für ein gutes Betriebsklima.

Zwecks Instruktion des Lohnempfängers klicken Sie zunächst sein entsprechendes Nummern-Icon an. Der sichtbare Bildausschnitt springt jetzt zu der Stelle, an der sich die entsprechende Spielfigur befindet. Ein weiterer Klick zaubert eine Icon-Liste auf den Bildschirm. Je nach gewähltem Bildsymbol nötigt man seinen Digger zum Graben oder Laufen in eine bestimmte Richtung, zum Einsammeln oder Ablegen mitgeführter Gegenstände oder teleportiert ihn an die Oberfläche zurück. Im trauten Häuschen auf der grünen Wiese wird er nicht nur seine gesam-



Kleine Helfershelfer erstehen wir im Laden um die Ecke



HEINRICH LENHARDT

Oho, das ist ja richtig gut. Was nach flüchtigem Anblättern der Anleitung nach einem miefigen Lemmings-Clone der wenig inspirierten Art riecht, entpuppt sich allmählich als nicht unfesselnder Wettstreit gegen die Buddelarmada des Computergegners. Fünf separat einsetzbare Spielfiguren, die durch den Kauf von vielen Extras gezielt ihr Talentpotential aufstocken – in Verbindung mit den stattlichen Spielfeldern verspricht diese Mischung einiges.

Doch unter Tage herrscht nicht immer eitel Sonnenschein. Eigentlich wäre Diggers ja zu Höherem berufen, was die Gesamtwertung angeht. An der schonungslos indirekten Steuerung mit ihren unnötigen Verschachtelungen hätte man etwas feilen sollen; diese Spielidee ließe sich auch weniger umständlich realisieren.

Den Macken zum trotz: Tüftel-Fans beschert das Programm nach kargen Monaten dürren Denkspiel-Nachschubs einiges zum Knobeln. Wer bei »Lemmings 2« oder »The Humans« mit Spaß an der Sache war, wird trotz des Fummel-Frust-Faktors bei Diggers auf seine Kosten kommen.



Nachdem die Gleise verlegt wurden, hilft die Lore beim Abtransport der Rohstoffe



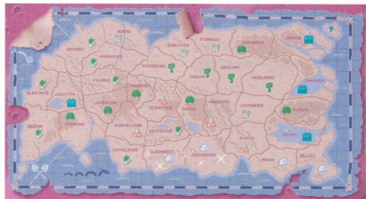
Die Übersichtskarte: Wer buddelt wo einen Tunnel?

melten Rohstoffe los, sondern kann auch Extras einkaufen, solange das Kreditlimit reicht. Zum Angebot an hilfreichen Gegenständen gehören mechanische Schaufelhelfer, Erste-Hilfe-Kästen, Lifte, Schotte zum Abriegeln einzelner Korridore, Dynamit, Brückenteile, eine Übersichtskarte und Schlauchboote, um das für Diggers tödliche Wasser zu überwinden. Sobald ein Gegenstand von der ihn tragenden Spielfigur abgesetzt wurde, können Sie das Objekt direkt anklicken, um es einzusetzen: z.B. den Aufzug nach oben und unten fahren lassen, das Dynamit zünden oder ein Schott öffnen und schließen.

Die Steuerung erfolgt ausgesprochen indirekt. Klicken Sie erst das Buddel-Icon und dann einen Pfeil für die Wühlrichtung an, damit ein Digger anfängt, sich durchs Erdreich zu ackern. Stoisch macht der Bursche weiter, bis er auf ein unpassierbares Hindernis stößt. Entdeckt man dabei einen schicken Edelstein, muß der störrische Angestellte erst über das »Gehe«-Icon an die richtige Stelle zurückbugsiert werden, mit einem weiteren Icon verdammt man ihn zum Stillstehen und durch einen erneuten Mausklick zum Einsammeln. Automatisch geht hier nichts; von »mitdenken« stand beim Tarifvertrag Ihrer Alien-Crew anscheinend nichts im Kleingedruckten. Ein weiteres Handicap: Die Burschen können nicht allzu viele Sachen mit sich rumschleppen. Hat ein Digger einen schweren Bonusgegenstand wie z.B. einen Aufzug im Gepäck, kann er erst dann wieder Rohstoffe einsammeln, wenn er sich dieses Objekts entledigt hat. Zu Beginn wählt man eine von vier Rassen; jedes Völkchen hat andere Stärken und Schwächen auf Lager.

Vom riesigen Spielfeld ist jeweils nur ein kleiner Ausschnitt sichtbar. Zudem können Sie nicht beliebig in der Weltgeschichte herumscrollen sondern sehen nur Gebiete, in denen sich einer Ihrer Buddel-Fachkräfte herumtreibt. Läßt man einen Digger für ein Weilchen ohne Kommandos unbeaufsichtigt (was sich nicht vermeiden läßt – schließlich können Sie nur jeweils einem Befehle erteilen) kommt er auf dumme Gedanken.

Selbständig tappt der Bursche in der Gegend herum; befindet er sich in Todesgefahr, warnen Blinkepfeil und Brummton. In solchen Fällen helfen nur Glück und Geschick: Schnell auf den Ausreißer klicken und ihn an die sichere Oberfläche teleportieren. **(hl)**



Jedes Land auf dieser Karte entspricht einer Spielstufe



IM WETTBEWERB

Magic of Endoria von Sunflowers bietet ein ähnliches Thema (Tunnels buddeln mit Hilfskräften), hat aber einen anderen spielerischen Ansatz – komplexer, schwerer zugänglich und noch schlechter zu steuern als Diggers. Die Denkspiel-Referenz Lemmings hütet einsam die Spitze und verweist Derivate wie Zeppelins Sink or swim auf die billigen Plätze.
Originelle Alternative: Dynamix' eigenständige Cartoon-Knobelei Incredible Toons.

Lemmings	92
Incredible Toons	78
DIGGERS	**68**
Magic of Endoria	64
Sink or swim	58



DIGGERS

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Millennium
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Spielstand kann zwischen den Levels gespeichert werden.

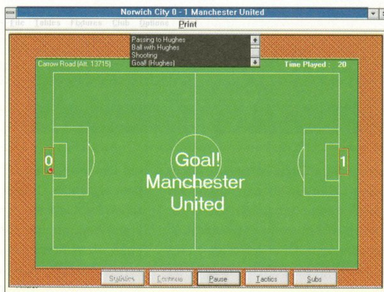
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



PREMIER CHALLENGE

Es sieht aus wie eine Tabellenkalkulation, läuft auch unter Windows – aber bei Premier Challenge handelt es sich um ein entlaufenes Mitglied vom Stamme der Fußball-Managerspiele.

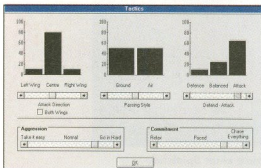
Und es begab sich im Zeitalter des Überflusses und der gut gefüllten Festplatten, daß ein junger Mann von seinem PC aufstand und sprach: »Siehe, welch mannigfaltige Wege es gibt, eine Fußball-Mannschaft zu trainieren. Man gab mir Bundesliga Manager und Anstösse in Hülle und Fülle. Just zu dieser Stunde, wo jenseits des großen Teichs um den Weltpokal gespielt wird, bin ich reich mit Software dieser Art gesegnet.«. Sprach's, schaltete seinen Computer aus und wollte fröhlich von dannen ziehen. Doch da verfinsterte sich das Firmament und eine Stimme sprach: »Du kannst Deutscher Meister werden und die Weltmeisterschaft gewinnen – aber vollbringet Deine Software diese Wunder auch unter Windows?«. Der junge Mann erstarrte und kehrte reumütig zu seinem PC zurück. Unter Windows einen Fußballverein managen, war eine Freude, die ihm bislang versagt geblieben war.



Alles ist relativ: Diese Darstellung des Spielablaufs entpuppt sich als das grafische Highlight von Premier Challenge

Geduldig die englischen Texte und abschreckende Packungs-Bildschirmfotos ignorierend, installierte er die beiden Disketten. Und siehe da – beim Programmstart erkannte er, daß die Autoren aus dem fernen Britannien eine bei Windows-Software höchst unübliche Sitte wieder einführten: die Handbuchabfrage! Noch ärger schmerzte unseren Freund der Mangel an Menüs und Optionen; selbst die Aufstellung der eigenen Mannschaft entbehrte vitaler Informationen. Zuflucht im Anleitungsheftchen suchend, fand er folgende Worte: »Viel zu einfach wär's, das Talent Deiner Spieler in nackten Zahlen zu verkünden. Entbehre solchen Wissens und achte lieber im Spielverlauf darauf, wie die einzelnen Mannen sich schlagen. Verkaufe, wer alt und lahm werde und befördere in die erste Mannschaft, wer im Jugendteam sich profiliere.«

Da lehnte er sein Haupt an die kühle Front des Monitors und schluchzte ein paar bittere Tränen in die Tastatur. »Was nutzt es mir,« sprach er, »mich geschwind von Premier Challenge zur Windows-Anwendung klicken zu können, wenn besagtes Spiel nur wenig Freud' mir zu bescheren vermag?«. Und so analysiert er heut' noch den Tabellenstand der vierten englischen Division oder tröstet sich dann und wann mit dem eingebauten Cheat-Menü: Wer sein Joch durch Manipulationen etwas lindern mag, darf sich einen steten Nachschub an Spielgeld gewähren. **(hl)**



Wie spielen wir denn? Die Taktik läßt sich jederzeit ändern.



HEINRICH LENHARDT

Nichts gegen den Charme kumpelhafter Schlichtheit, den die Dokumentation verbreitet. Aber der Anspruch bei Premier Challenge reduziert sich auf das Anklicken des Trainingsschwerpunkts und die Mannschaftsaufstellung. Ein Blick auf Tabelle und Transfermarkt, schon hat sich die Sache. Zur spielerischen Schlichtheit paßt die Steinzeit-Grafik (ehrlich: »Excel« ist schöner), die Ausrichtung auf englische Ligen wirkt sich hierzulande sicher nicht gerade verkaufsfördernd aus. Seinen einzigen Pluspunkt macht sich Premier Challenge selbst kaputt: Das muntere »Ich switch' mal schnell zu einem Spielchen«, das jedem Windows-Anwender im Blute liegt, wird durch die Handbuchabfrage sabotiert. Vor allem im Büro macht es sich halt nicht so gut, erst mal die Anleitung herauskramen zu müssen. Ein rundherum verunglücktes Produkt, das sich nur regelrechte Sammler von Fußballtrainer-Simulationen zulegen sollten. Die jüngsten Versionen von »Bundesliga Manager« und »Anstoss« sind um Welten besser.



PREMIER CHALLENGE (WINDOWS)

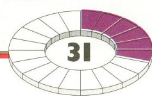
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Winsport
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

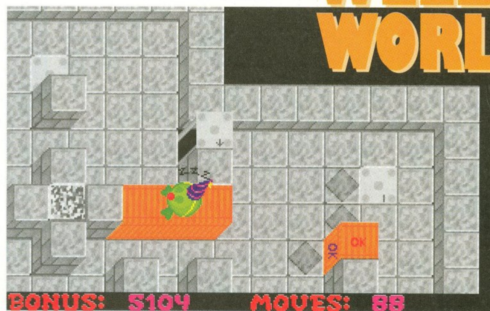
Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich! Serienmäßiges Cheat-Menü erlaubt hemmungsloses Schummeln.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



WEEBEE WORLDS



Der Weg zum Teleporter ist gebaut und der Weebee hält ein Nickerchen

Ein paar Kisten verschieben – das kann doch kein Problem sein! Weit gefehlt: Die ordnungsliebenden Weebees strapazieren die grauen Zellen gewaltig.

Unordnung ist für die Weebees das größte Übel. Daher haben die grünen Kugeln mit den roten Nasen nichts anderes zu tun, als aufzuräumen. In der Welt dieser ulkigen Wesen steht einiges nicht auf dem Platz, wo es hingehört. Sie haben dadurch das Vergnügen, in 55 Levels beim Herumschieben zu helfen.

Die Spielfelder präsentieren sich aus einer etwas überhöhten isometrischen Sicht. Man sieht somit den Weebee und die Kisten von schräg oben, was bedeutet, daß manche Kisten und Felder von herumstehenden Gegenständen verdeckt sind. Das erschwert die Orientierung und gibt dem Spieler noch ein paar zusätzliche Kopfnüsse auf. Dabei sind die Aufgaben ohnehin teilweise recht knifflig. Der kleine Weebee darf die Spielfelder nämlich keinesfalls verlassen. Steht eine Kiste auf dem Rand, kann sie meistens nicht mehr auf eines der markierten Felder gestellt werden. Außerdem muß man darauf achten, daß das Kugelwesen noch den Ausgang erreicht. Sonst stehen irgendwann alle Kisten auf den richtigen Feldern, doch dem Weebee ist der Weg in den nächsten Level versperrt.

Bei der Arbeit können beispielsweise Teleporter, Aufzüge, Trampoline und durchsichtige Böden behilflich sein. Doch Vorsicht: Werden diese Gegenstände unüberlegt eingesetzt, richten sie mehr Schaden als Nutzen an. Haben Sie aus Versehen einen falschen Schritt getan, machen Sie ihn mit einer »Undo«-Taste rückgängig. Diese Funktion läßt sich aber nur fünfmal aufrufen.

Neben diesen Hilfsmitteln gibt es auch ein paar Gemeinheiten. Minen sollte ein Weebee auf jeden Fall meiden – eine Berührung endet tödlich. Gerechterweise macht eine draufgestellte Kiste diese Gefahrenpunkte unschädlich. Arg hinderlich sind die Blocker, über die der Weebee zwar gehen, aber keine Kisten schieben kann. Als zusätzlicher Streßfaktor kommt der verrinnende Punktebonus hinzu. Man darf zwar weiterspielen, wenn er abgelaufen ist, doch mit einem Eintrag in die Highscore-Liste wird es dann wohl nichts werden. Wer die 55 Aufgaben gelöst und noch Lust auf weitere Denksportaufgaben hat, bastelt sich mit einem Editor 22 neue Spielfelder dazu. **(fs)**



Auf den ersten Blick scheint es kein Durchkommen zu geben



FLORIAN STANGL

Der dreidimensionale Aufbau der Spielfelder erschwert die Lösung der Aufgaben von »Weebee Worlds« erheblich. Es reicht eben nicht mehr aus, nur die Kisten und Felder auf dem Boden zu betrachten. Wenn sich die Holzkästen übereinander stapeln, ist vorausschauendes Denken gefragt.

Leider wurde die gute Idee nicht optimal umgesetzt. Sinnvoll wäre eine Option, die Levels von mehreren Seiten sehen zu können, da gestapelte Kisten oft andere Spielsteine und wichtige Felder verdecken. Dann hilft nur noch Ausprobieren, wobei die »Undo«-Funktion eine kleine Hilfe ist.

Die teils eigenwillige Farbgebung mit braunen Kisten auf braunem Boden führt dazu, daß man manchmal aus Versehen gegen eine Kiste rennt und diese auf ein Feld schiebt, wo sie überhaupt nicht hingehört. Gerade kurz vor Ende des Levels führt das zu Frust. Ein paar Soundeffekte mehr hätten dem Spiel sicher auch nicht geschadet, von der eintönigen Musik ganz zu schweigen.



WEEBEE WORLDS

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❏ Super VGA ■ Soundblaster ❏ S'Blaster Pro ❏ Roland ❏ General MIDI ❏ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Lifetimes
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 480 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Editor, um 22 eigene Levels zu designen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM und Joystick.



ROBINSON'S *Requiem*

Unser Waffenarsenal ist reich gefüllt. Mit Pfeil und Bogen läßt sich diese Zentaur aus sicherer Entfernung attackieren.

Fallen bauen, Sprengstoff herstellen und Höhlen erforschen: Davon stand nichts im Reiseprospekt. Auf einem fremden Planeten mit gefährlicher Flora und Fauna gelandet, kämpft der moderne Robinson ums Überleben – auf Wunsch mit Aspirin- und Amputations-Modus.

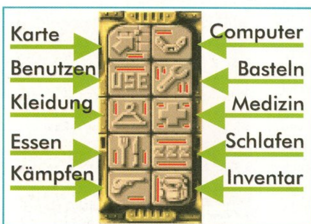


Ach, wie originell: Erst desinfizieren, dann amputieren – Selbstverstümmelung will gelernt sein...

Auf der Karte werden die Umrisse aller Regionen verzeichnet, die wir bereits betreten haben

Tag 4: Schon wieder bin ich von einem Höhlenaffen angegriffen worden. Ich habe ihn zwar besiegt, doch hat sich die Wunde am rechten Bein entzündet. Wennauch mein letztes Antibiotika nicht hilft, werde ich das Bein wohl amputieren müssen....«

Solche Notizen hinterläßt kein Pauschaltourist auf der Ansichtskarte, sondern ein Gestrandeter in seinen Tagebüchern. Unser Held Trepliev1 landet als Opfer einer politischen Intrige auf einem gefährlichen Gefängnisplaneten. Nur mit einem kleinen Computer ausgerüstet, der die Körperfunktionen überwacht, muß er um sein Überleben kämpfen. Sein Ziel: die tödliche Welt zu verlassen.



Mit den Icons sind alle Funktionen schnell zugänglich

Bei »Robinson's Requiem« sehen Sie das Geschehen aus dem Blickwinkel von Trepliev1. Mit der Maus oder dem Ziffernblock wird der Gestrandete durch die dreidimensionale Landschaft gesteuert. Das Gelände erinnert entfernt an die Voxel-Grafik von »Comanche«: Stufenlos werden näherkommende Hügel oder Bäume größer, wenn man auf sie zugeht. Der in manchen Gegenden vorherrschende Düster-Look verschleiert den perspektivischen Effekt etwas: Wo noch begehbares Erdreich ist und ab wann ein unpassierbarer Hügel beginnt, läßt sich nur durch Ausprobieren herauskriegen. So kommt es nicht von ungefähr, daß eine der häufigsten Todesarten der jähe Sturz ins Nichts ist: Der Übergang von Gebirgspfad zu Abgrund ist fließend. Die höhere der beiden Detailstufen ist nur auf schnellen 486ern genießbar; zwecks Tempogewinn verkleinert man einfach das 3D-Grafikfenster. Im Hauptmenü läßt sich auch der Einfluß von Krankheiten und Wetter eliminieren.

Robinson's Requiem läuft in geraffter Echtzeit ab. Ein Spieltag dauert rund 15 Minuten. Der Minicomputer gibt Auskunft über Pulsschlag, Körper- und Außentemperatur sowie



Zoff im Sumpf: Unliebsame Personen wehrt man nachdrücklich mit dem Laser ab



FLORIAN STANGL

Angst vor Spritzen darf man bei Robinson's Requiem nicht haben. Das Behandeln von Verletzungen und Krankheiten ist unerläßlich. Selbst das makabere Amputieren eines Beins wird zum Erfolgserlebnis, wenn Trepliev1 den »kleinen Eingriff« überlebt (»...es wird überhaupt nicht weh tun, har-har!«).

Die (zum Glück abschaltbaren) medizinischen Checks können allerdings auch nerven. Schielt man nicht gerade ständig zum Minicomputer rüber, gibt es keine Warnmeldungen über drohende Dehydrierung und andere kleine Wehwehchen. Im wirklichen Leben merke ich doch auch, daß meine Zunge am Gaumen klebt und es beim Husten nur noch staubt...

Die Grafik reißt mich wegen der arg pixelig-groben Darstellung nicht gerade vom Hocker. Sie ist auch nur mäßig schnell, obwohl kräftig getrickst wird: Ein Wasserfall wirkt nur dann animiert, wenn man sich selbst bewegt – ansonsten steht er regungslos in der Landschaft.

Liebhaber des Morbiden werden's nett finden: Bei welchem anderen Spiel kann man schon exzessive Selbstverstümmelung betreiben oder muß dauernd Pillen schlucken?

Weniger nett ist der Hand zu plötzlichen Todesarten; der Fiesitätsfaktor erinnert an alte Sierra-Adventures – frohes Speichern!





Mit diesem ungemütlichen Burschen könnte es noch Ärger geben

die Uhrzeit. Drei farbige Balken symbolisieren Kraft, Hunger und Durst. Die Medikamente, die man nach einigem Suchen beim abgestürzten Raumschiff finden kann, dienen zur Behandlung von Krankheiten und Verletzungen. Wer das Wasser aus einem See nicht abkocht, bekommt schnell Magenkrämpfe oder Durchfall. Ebenso ist es mit Früchten und dem Fleisch erlegter Tiere: Gebraten schmeckt und bekommt es besser. Der Medikamentenkoffer ist glücklicherweise reich gefüllt: Aspirin gegen einen Sonnenstich, Antibiotika gegen Infektionen, Beruhigungs- und Schmerzmittel bei schweren Verletzungen, sowie Spritzen und Blut-Plasma sind darin enthalten.

Hat sich eine Wunde infiziert und es helfen keine Medikamente mehr, muß sogar amputiert werden. Mit dem Sägemesser erledigen Sie diesen geschmackvollen Vorgang am besten, doch sollten Details wie Abbinden, Desinfizieren, Schmerzmittel spritzen und das Verbinden der Wunde unbedingt beachtet werden. Äste und Verbandsmaterial eignen sich hervorragend zum Basteln von Schienen für gebrochene Knochen. Aus Tierfellen schneidert man mit wenigen Mausklicks warme Kleidung für die oft eiskalten Höhlen. Überhaupt ist das Kombinieren der herumliegenden Gegenständen lebenswichtig: Fast alles kann einem Verwendungszweck zugeführt werden.

Insgesamt gibt es neun verschiedene Landschaften, die durch Höhlenlabyrinthe verbunden sind. Jede Gegend weist ihre eigene Charakteristik auf. Die Wüste ist sehr heiß und trocken, der Dschungel schwül und voller gefährlicher Bewohner, die Steppe dagegen ist angenehm klimatisiert, doch stellen Tiger eine ständige Bedrohung dar. Freundlicherweise ist man durch eine Automapping-Funktion vom Kartenzeichnen befreit.

Die Kämpfe laufen recht simpel im Stil der alten »Beholder«-Rollenspiele ab. Mit Waffen wie Messer, Axt oder Laserpistole bearbeitet der Spieler unter wildem Mausgeklicke den Gegner, bis dieser den Geist aufgibt. Schwerer sind flinke Tiere wie Tiger oder Dinosaurier zu besiegen. Allerdings sollten Sie nicht zu oft kämpfen, da durch viele kleine Verletzungen die Medikamente schnell zur Neige gehen. Besser ist es, den Gegnern Fallen zu stellen. Da die Natur auch Rohstoffe für Sprengstoff liefert, hat der begabte Bastler einiges an Spielraum. (fs)



Rohkost ist oft ungesund. Wir dinieren deshalb an einem gemütlichen Lagerfeuer.



Wie der Scanner zeigt, haben wir uns erkältet: Zeit, ein paar Antibiotika einzuwerfen.



IM WETTBEWERB

Doom	85
Elder Scrolls: Arena	82
Shadow Caster	79
ROBINSON'S REQUIEM	**68**
Terminator Rampage	49

Doom bietet schnellere und bessere Grafik, setzt aber ganz auf Action. Elder Scrolls hingegen nutzt seine 3D-Power für klassische Rollenspiel-Tugenden. Spielerisch am ähnlichsten ist noch das Action-Adventure Shadow Caster: Action-lastiger, besser durchgestylt und etwas kurzweiliger als Robinson's Requiem. Aber bei keinem der Konkurrenten kann man Gegenstände so exzessiv miteinander kombinieren – schon gar nicht beim einfältigen Terminator Rampage.



ROBINSON'S REQUIEM

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Silmarils
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

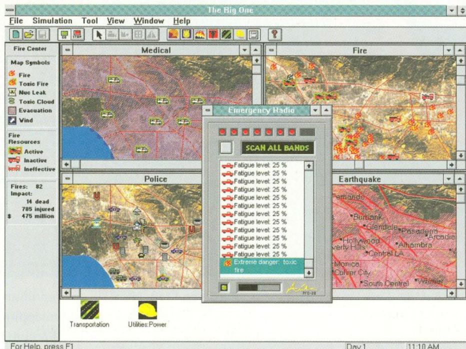
Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und zwei Grafik-Detailstufen. Automapping zeichnet grobe Karten mit.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



THE BIG ONE

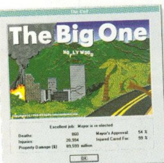
Jetzt wird's kritisch: Da leckt eine Chemiefabrik.



Gestatten: »Sim Erdbeben«. Das Spiel zur hoffentlich nie eintretenden Naturkatastrophe.

Wenn in Kalifornien Gläser und Lampen wackeln, kommt es vor, daß ganze Familien unter den nächstbesten Tisch tauchen. Das seltsame Ritual liegt weniger an der Furcht vor einer realen Jurassic Park-Fortsetzung, sondern an der Angst, einen Ziegelstein an die Birne zu bekommen. Erdbeben haben in Kalifornien eine traurige Tradition.

Schon ein paarmal hat der San-Andreas-Graben der Bevölkerung richtig Ärger bereitet. An Rumpler der Stärke 5 der Richter-Skala haben sich die Kalifornier inzwischen gewöhnt – einen zerborstenen Swimming-Pool nimmt man in Hollywood noch locker hin. Doch bei Stärke 7 hört der Spaß auf. Dann fällt nicht nur alles in Schutt und Asche, sondern fängt auch noch an zu brennen. Seit Jahren warten die Menschen zwischen San Francisco und Los Angeles auf das nächste Beben dieses Ausmaßes – eben auf »The Big One«. Und wer's gar nicht erwarten kann, darf es mit seinem PC simulieren.



20.000 Verletzte – aber zur Wiederwahl hat's gereicht...

Im Programm zur Naturkatastrophe bekommt der Spieler die Würde des Bürgermeisters von Los Angeles übertragen. Doch bevor man sich darüber freuen kann, bebt die Erde. Je nach Lust und Laune kann man sich ein Erdbeben vom Computer geben lassen oder selbst eines inszenieren (Stärke und Ort frei wählbar). Nachdem es gerummst hat, steht der Bürgermeister vor einem großen Problem. Wenn er nicht schleunigst alle Feuer auspustet, die Kranken in die Hospitäler schleppt, die Brocken von den Straßen räumt, das LAPD auf die Plünderer hetzt und Leitungen reparieren läßt, passiert etwas wirklich Schlimmes: Er wird nicht wiedergewählt.

Für die Steuerung der Einheiten (Ambulanz, Feuerwehr, Polizei, Techniker, etc.) stehen Extra-Windows bereit. Man klickt auf jene Einheit, die man einsetzen will und bewegt den entstandenen Vektor auf die Stelle wo's brennt. Die Einheiten arbeiten selbständig, ermüden aber nach einiger Zeit und müssen ersetzt werden.

Die Simulation läßt sich zur besseren Übersicht anhalten, während des Spiels sind vier Geschwindigkeitsstufen wählbar. Nach einer Woche wird abgerechnet. Falls man es schafft, über 50 Prozent der Bürger überzeugt zu haben, wird man im nächsten Jahr wiedergewählt. **(al)**

ANATOL LOCKER

Man könnte fies sein und behaupten, daß man The Big One in jedem »SimCity 2000« unter dem Menüpunkt »Disasters« findet – dort gibt's auch eine Erdbeben-Funktion.

Aber gestehen wir dem Debüt der Softwarefirma »Swfte« fairerweise Eigenständigkeit zu. Immerhin stimmt die Logik: Haben die Bergungsmannschaften die Straßen nicht freigeräumt, brauchen die Krankenwägen und Feuerwehren länger zum Einsatzort. Und kaum hat man alles aufgeräumt, sorgen Nachbeben für graue Haare – ziemlich genau wie im richtigen Leben. Nur Gaffer wurden nicht berücksichtigt.

Leider krankt The Big One an einem großem Problem: Nach zwei Stunden treibt einen das Geklicke zum Wahnsinn. Dadurch, daß man ausschließlich Mannschaften von Punkt A nach Punkt B schiebt, gerät das Spiel extraschnell zum Langweiler.

Die schöne, aber ewig gleiche Landkarte tut ihr übriges dazu, vom Sound wollen wir besser nicht reden. Alles in allem: SimCity 2000 macht wesentlich mehr Spaß.

THE BIG ONE

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Swfte
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

46

Ready for Take-Off Rookie One?

CD Erotic-Software

Adults Sampler	15.95
Busen + Busen extra 1+2	je 39.95
Extase	79.95
Gigageil	79.95
Girls in Lack und Leder	69.95
Heidis Girls	53.95
Aktfotografie	
Jennifer, Carmen,	
Tamara oder Natalie	je 69.95
My Asian Collection 1+2	je 32.95
Phone Sex	29.95
Pin up Girls	49.95
Pin up Girls 2	59.95
Privat Puzzle	39.95
Private Girls	35.95
Pleasure 1+2	je 39.95
Sakura	32.95
Stripoid	29.95
Sweet Dreams	79.95
Zensur	79.95
Zpider Erotic	29.95
VTO-Poker-Night Serie	
Teresa Personally	59.95
Tropical Heat	39.95
Backdoor Club	39.95
Dream Girls	39.95
Teresa in Paradise	69.95
VTO-Pussy Puzzles	
Electronic Dreams	39.95
Erotic Zone	39.95
Digital Harem	39.95
Sexy Byte	39.95
Teresa Art of Eden	69.95
VTO Clip Collection	
Foxy Clips	39.95

CD Spiele

Burning Steel	67.95
Comanche	95.95
Critical Path	89.95
Der Patrizier	84.95
Der Rasenmähermann	85.95
Der Planer & extra Data	86.95
Elite 2	89.95
Goblins 3	96.95
INCA 2 deutsch	99.95
Mad Dog McCree	69.95
Maniac Mansion 2, deutsch	87.95
Megarace	75.95
Strike Commander	84.95
Super Arcade Games	29.95
T.F.X.	92.95
Ultima 8 deutsch	114.95
Who Shot Jonny Rock?	89.95
Wizardry 6 & 7	86.95

CD Sound

A Hard days night	99.95
BAP Pik Sibbe	53.95
Chaos Twice Grönemeyer	29.95
Encyclopedia Sound	29.95
Grammy Awards	129.95
Jazz Multimedia	119.95
Lyrics Karaoke	79.95
Media Tools	30.95
MS Beethoven	139.95
MS Stravinski	139.95
Sound sensation	29.95
Sounds für Windows	23.95
Soundwave	49.95
Supersounds für Windows	32.95

CD Lexika

ABC Bücherdatenbank	39.95
Alles über HiFi	35.95
American Vista Atlas	74.95
Bertelsm. Gesch. Lexikon	99.95
Bertelsm. Univ. Lexikon	99.95
Bertelsm. Wirtsch. Lexikon	99.95
Bertelsm. Wörterbuch D/E	42.95
Bertelsm. Wörterbuch D/F	42.95
Chronik d. 20. Jhrds.	174.95
Cinemania	128.95
Führerscheinprüfung	79.95
J.F.K. Assassination	110.95
Langenscheidt Bibliothek	399.95
Roche med. Lexikon	189.95
Toooor!	49.95
Vokabel- u. Rechtschreibtr.	59.95
Wer liefert was?	269.95
World Vista Atlas	79.95

Disk Spiele

Alone in the Dark 2	99.95
Aufschwung Ost	65.95
Battle Isle 2	79.95
Big Sea	64.95
Burntime	79.95
Der Clou	78.95
Der Planer	77.95
Die Siedler	69.95
Elite 2	67.95
Kolumbus	79.95
Privateer	85.95
Rüsselsheim	66.95
Software Manager	67.95
Starlord	89.95
Startrek	79.95
Strike Commander	87.95
T.F.X.	87.95
U.F.O.	94.95
Ultima 8	86.95

CD Anwendungen

AniMazing	10.95
CICA Windows	27.95
Clipart Warehouse	27.95
Corel Artshow 4	75.95
Die Pecelinis	37.95
DFÜ-CD	49.95
Falk Stadtpläne (single)	47.95
German Only Vol. 2	22.95
Global Explorer	199.95
Globe Hawaii	49.95
Globe New York	49.95
Globe Neuseeland	49.95
Globe USA	49.95
Inside OS/2	53.95
Mars Explorer	99.95
Media Tools	30.95
MultiMedia Australien	59.95
MultiMedia Ägypten	59.95
NEW´s BBS	22.95
Our Solar System	28.95
OS/2 Hobbes	29.95
Pegasus WIN/OS	35.95
PD-ROM III	35.95
Ray Trace Extra	29.95
Return to the Moon	79.95
ROMWARE	je 8.95
Simtel 20	27.95
Shareware Perlen Vol. 3	27.95
Shell-General-Karte Euromap	83.95
Starmix	17.95
Thunder 1.0	33.95
Videos für Windows	23.95
Winware Vol. 5	23.95
10.000 Cliparts	29.95

CD Anstoß	85.95
CD Battle Isle 2	83.95
CD Rebel Assault dt.	74.95
CD Night Owl 12	42.95
CD Pegasus 4.0	39.95
Die Siedler	69.95
Sim City 2000	85.95

fon. 0531 2730911
fon. 0531 2730912
fax. 0531 2730914
BTX Rotstift#

ROT STIFT

Versandkostenanteil:
9 DM bei Vorkasse oder
15 DM bei Nachnahme
(ab Warenwert 200 DM
bei CDs erfolgt der
Versand frei)
Erotic-CDs nur gegen Altersnachweis!

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Die senden wir Ihnen auf Wunsch gerne zu. Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Lieferung per Nachnahme oder Vorkassenscheck. Preise und Lieferungen freibleibend.
Rotstift EDV-Vertriebsges. mbH. Helmstedter Straße 2, 38102 Braunschweig

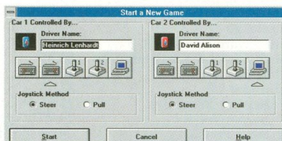
Fünf Pisten, eine düsterer als die andere



MAGNAFLUX RUNNER

So wird Windows zum Renner: Autochen in handlicher Icon-Größe schmirgeln über tückische Rundkurse.

Vom »Flux-Kompensator« hat jeder gebildete »Zurück in die Zukunft«-Seher schon gehört. Aber was soll man sich unter einem »Magnaflux Runner« vorstellen? Antwort: Einen neuen Versuch, die berühmt-berüchtigte Benutzeroberfläche Windows mit Actionspielen zu unterwandern. Das kleine US-Entwicklerteam 3DI-Productions hat weder etwas mit ID-Software noch mit dem 3DO zu tun – dafür hängt man offensichtlich an alten Spielautomaten von Atari Games. Vor knapp einem Jahrzehnt eroberte »Super Sprint« die Arkaden, ein simples Rundkursrennen, zu dem Magnaflux Runner eine verblüffende Ähnlichkeit hat.



Der Computer beschert wenig Nervenkitzel – rasen Sie lieber gegen einen menschlichen Gegner

Auf fünf verschiedenen Strecken müssen Sie mit einem kleinen Auto eine bestimmte Anzahl an Runden absolvieren, um zu gewinnen. Nach der Bonuspunkte-Ausschüttung geht das Gerase dann mit verschärftem Schwierigkeitsgrad und neuen Schikanen weiter. Kurven, Kreuzungen, Selbstschußanlagen und radioaktive Wölkchen sollten elegant umkurvt, Bonusgegenstände hingegen aufgesammlt werden. Der aufmerksame Aufrüster ergattert sich zusätzliche Booster und Waffen. Dem Überlebenskampf auf deutschen Autobahnen vergleichbar ist der größte Feind des Magnaflux Runners, ein weiteres Gefährt gleichen Typs, dessen Steuerung der Computer oder ein zweiter Spieler übernimmt.

Nicht nur fahrerisches Geschick trägt dazu bei, den Gegner zu überrunden. Die Bordkanone schießt nach vorne, während Minen ganze Arbeit leisten, wenn der Verfolger dicht auffährt. Eine Schadensanzeige verrät, wie stark ein Wagen schon durch Streckenhindernisse und Beschuß eingedellt wurde. Ist der Balken voll, gibt es ein frisches Fahrzeug – aber dessen Anlieferung kostetet wertvolle Sekunden. Ärger noch: Auf dem Zähler werden zwei Runden zur Strafe abgezogen. Bei Beschleunigug auf Höchstgeschwindigkeit wird die Kurvensteuerung Ihres Autos automatisch erledigt – Sie konzentrieren sich dann ganz aufs Schießen und Hindernis-Ausweichen.

Im Gegensatz zum Spielhallenvorbild Super Sprint drehen nur die beiden Autos ihre Runden. Für Zwei-Spieler-Duelle ganz amüsant, aber Rennen gegen den einsamen Computergegner entbehren einer gewissen Spannung. Der brave Digital-Konkurrent fährt zwar manierlich, läßt sich aber leicht in Minen locken. High-Score-Listen verewigen die höchsten Punktzahlen. Magnaflux Runner ist nur im US-Direktimport erhältlich; unser Testmuster wurde von Joysoft/Köln zur Verfügung gestellt. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Je dünner die Grafik, desto größer die Sprüche: »High Resolution Windows Action« ist ja noch eine eher harmlose Übertreibung, aber wo um alles in der Welt hat der Packungstexte-Autor die »Realistic 3D Graphics« entdeckt? Ich sehe hier nur schwarz-braune Pisten mit dunkelroten Streckenrändern, auf denen zwei winzige Matchbox-Autos um die Kurven eiern.

Magnaflux Runner spielt sich leider auch ziemlich verfluxt: Selbst wenn die Tempoeinstellung in langsamste Regionen geklickt wird, schlingern die Autos noch wild durch die Gegend. Das gezielte Ausweichen von Schikanen gerät zur Glückssache. Im Duell gegen einen menschlichen Gegner mag noch ein Funken Spannung aufzutreiben sein; Fahrten gegen den Computer verkommen nach fünf Minuten zur öden Lustlosigkeit. Wie man's besser macht, zeigt das (DOS-)Simpelrennen »Micro Machines«.

Windows-Spieler sind vom Schicksal nicht verwöhnt, aber dieser schlampige Super-Sprint-Aufguß lockt kaum jemanden von der Textverarbeitung weg.

Als Bestandteil eines Entertainment Packs oder als Shareware-Programm wäre Magnaflux Runner noch irgendwie erträglich; in Profi-Dimensionen hat dieses Seifenkistenrennen aber nichts verloren.

MAGNAFLUX RUNNER

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	3DI-Productions
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1.
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich:
Zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

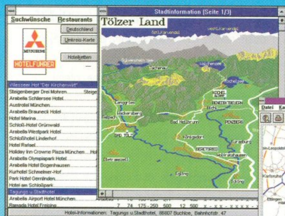
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

29

Markensoftware mal echt preiswert!

S. Menzel

1 Mitsubishi Hotelführer



Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,– DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- **Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung**

1a DOS-Version

DM 99,–

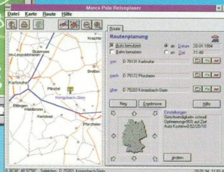
1b WINDOWS-Version

DM 129,–

2 Marco Polo

Der detaillierte Routenplaner

Wieviel Benzin und wieviel Zeit haben Sie schon verfahren, weil Sie nicht genau wußten, welches der kürzeste oder schnellste Weg von A nach B war? Damit ist jetzt Schluß! Mit Marco Polo können Sie sich endlich ganz bequem und in Sekundenschnelle den schnellsten und/ oder kürzesten Weg zwischen zwei deutschen Orten errechnen lassen. Natürlich gibt Ihnen Marco Polo die detaillierte Wegbeschreibung und die Karte mit Streckeneintrag auf Ihrem Drucker aus. Damit haben Sie Ihre ideale Route auch während der Fahrt parat. (für Windows)



DM 99,–

3 Turbo Anti-Virus

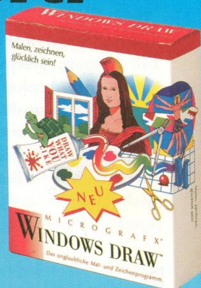
Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profiprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsummenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

DM 69,–



4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Beziérkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Kippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktions-Funktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF-, CGM-, GEM-, PIC-, EPS-, PCX- und TIFF-Grafiken

plus

- **32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts**
- **Über 2600 ClipArts und ClipArt-Manager**

DM 99,–

Bitte hier abtrennen.

Die will ich sofort! Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing



IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja, ich bestelle gegen:

- ❑ **Vorauskasse per Scheck:** (nur innerhalb Deutschlands) + DM 6,–
- ❑ **Nachnahme Inland** + DM 11,–
- ❑ **Nachnahme Ausland** + DM 15,–
- ❑ **Bankeinzug Inland:** (Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung geg. Nachnahme) + DM 6,–

Bankverbindung:

BLZ ______________________

Kto. ______________________

Bank ______________________

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1a 000282 1b 000296 2 000486 3 000352 4 660726

Meine Adresse: 040751

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)



OUTPOST

Außenposten können viel Zeit kosten: Sierras HiRes-Strategiespektakel geht in die letzte Design-Runde. Die »Sim Weltraumkolonie« Outpost konfrontiert Sie mit Forschung, Fabriken, Stationsbau und biestigen Computerintelligenzen.





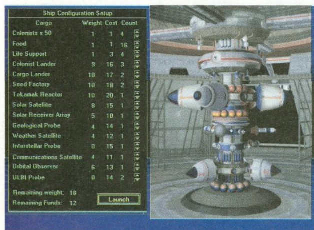
Fast, aber halt nur fast hätten wir's getestet: In letzter Sekunde schickte uns Sierra eine »Outpost«-Vorabversion, der Redaktionsschluß schien gerettet – aber dann war diese Fassung ein bißchen zu »Beta«. Klartext: Das Spiel war nicht fertig, an einigen wesentlichen Funktionen feilten die Programmierer noch herum. Statt einen Pseudo-Test hinzuschummeln, haben wir uns zu einer Preview entschlossen – für eine seriöse Besprechung brauchen wir nun mal fertige Software. Diese kurzfristige Entscheidung in letzter Sekunde erklärt auch die ungewöhnliche Plazierung dieses Vorabberichts mitten im Testteil; wir bitten um Verständnis.

Seit einigen Monaten sorgt Sierra mit Ankündigungen über Outpost für Spannung. Die Adventure-Veteranen veröffentlichen Ihr erstes Windows-Strategiespiel zunächst nur auf CD-ROM. Demos mit Animationssequenzen voller Super-VGA-Grafik sorgten schon für wäßrige Münder. Der Ausgangspunkt des Geschehens: Die Erde wird von einem gigantischen Meteoriten getroffen. Ein paar hundert Menschen konnten sich vorher mit einem Raumschiff in die Jupiter-Umlaufbahn retten. Als Kommandant der Flüchtlinge müssen Sie eine überlebensfähige Kolonie auf einem unwirtlichen Planeten ohne atembare Atmosphäre aufbauen.

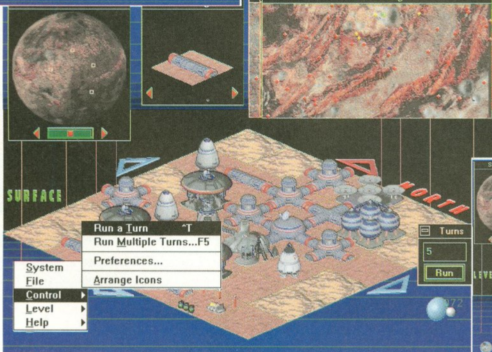
Die ersten strategischen Entscheidungen werden vor der Landung gefällt. Sie haben nur eine begrenzte Raumkapazität für die Reise in das andere Sonnensystem. Packt man den Wettersatelliten mit ein oder doch lieber eine größere Nahrungsmittel-Reserve? Sind Reiseziel und Gepäck abgehakt, dürfen Sie den genauen Landepunkt auf dem Planeten wählen. Rote Pünktchen auf der Kartendarstellung markieren Bodenschätze, die von den Sonden geortet wurden. Hier sollte man sofort Minenroboter mit dem Abbau von Rohstoffen beauftragen.

Eines der innovativsten Features von Outpost sind die »künstlichen Intelligenzen«; nachfolgend kurz Als (»Artifical Intelligence«) genannt. Von Beginn an berät Sie eine solche Computerpersönlichkeit mittels technisch blitzsauberer Sprachausgabe (eine komplett synchronisierte deutsche Version wird erscheinen). Die AI gibt Tips bei strategischen Entscheidungen, informiert über die Stimmung der Kolonisten oder kümmert sich um die Kontrolle einzelner Fabriken.

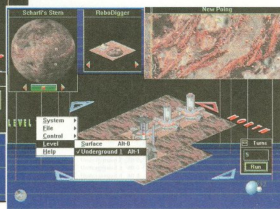
Sobald wir einige weitere Stützpunkte in der Nachbarschaft eröffnen, droht die Geschichte unübersichtlich zu werden. Sie müssen deshalb weitere Als erschaffen, um Aufgaben im wachsenden Siedlungsgeflecht zu delegieren; diese höhere Form der Kommandoebene nennt sich dann »Macro Management«. Doch Vorsicht; trauen Sie einer neuen »Nachwuchs-Computerper-



Welche technischen Hilfsmittel wollen wir für die Keimzelle Ihrer Kolonie mitnehmen?



Die Kolonie »New Poing« floriert. Auf der Landkarte rechts oben markieren rote Punkte die Standpunkte von Bodenschätzen. An gelben Punkten sind unsere Minenroboter bereits tätig.



Der Untergrund läßt sich vier Ebenen tief freibuddeln und mit Gebäuden bestücken

OUTPOST

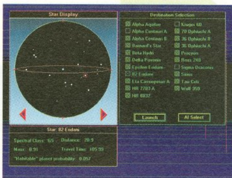
...erscheint (ohne Gewähr!) im Juli auf CD-ROM – auch komplett in Deutsch. Eine abgespeckte Diskettenversion soll im Laufe des Jahres folgen.

...wird von Bruce Balfour designt, der früher als Wissenschaftler für die NASA arbeitete.

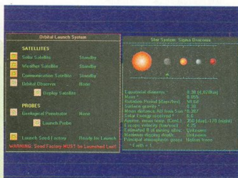
...benötigt mindestens einen 386er, 4 MByte RAM und Windows 3.1 mit 256-Farben-Treiber.

...bietet Dutzende von hochauflösenden Animationen, die mit dem Profiprogramm »3D-Studio« berechnet wurden.

...werden Sie durch »Erweiterungsmodule« ergänzen können. Sierra plant den Verkauf von Zusatzdisketten mit mehr Sonnensystemen und einem Planeten-Editor.



Schicken Sie Sonden zu 4 von 21 Sonnensystemen...



...und wählen Sie dann einen Planeten als neue Heimat

sönlichkeit« nicht blind und überprüfen Sie, ob Ihre Befehle auch korrekt ausgeführt werden. Je mehr Knowhow Ihre Wissenschaftler in künstlicher Intelligenz erforscht haben, desto zuverlässiger arbeiten die neuen AIs.

Während es am Anfang um das nackte Überleben Ihres Außenpostens geht, verlangen die Bürger später auch Schulen, Einkaufszentren oder gar einen Rotlicht-Bezirk. Außerdem müssen Sie sich in Interviews den lästigen Fragen des Chefredakteurs der Kolonistenzeitung stellen. Sollte es uns stören, wenn die Bürger murren? Die Meckerfritzen werden ja kaum woanders hinziehen? Können sie doch: Als kleinen spielerischen Reiz haben sich die Outpost-Designer eine Rebellenkolonie einfallen lassen, die sich bei der Landung von Ihnen abspaltet. Lassen Sie Ihre Leute darben, dann wandern die frustrierten Bürger zu den Rebellen ab. Seien Sie ein guter Nachbar und bauen Sie diplomatische Beziehungen zur Rebellensiedlung auf: Eine Handelsstation kann eröffnet werden, die beiden Parteien hilft.

Die extrem coolen 3D-Animationen, die bei den ersten Outpost-Demos staunen ließen, sind optische Belohnungen für erfolgreich absolvierte Aktionen. Mit dem Spiel haben sie direkt nichts zu tun; man kann die Animationen deshalb auch ausschalten. Die Planetenoberfläche wird als isometrische 3D-Ansicht gezeigt, die entfernt an SimCity 2000 erinnert. Allerdings wachsen die Outpost-Gebäude nicht in die Höhe; dafür buddelt man vier Etagen tief in den Untergrund.

Im Gegensatz zu »Echtzeit«-Strategiespielen wie SimCity 2000 oder Theme Park läuft Outpost in Runden ab. Sie machen in Ruhe Ihre Entscheidungen und setzen die neuen Roboter oder Bauteile ab, die produziert worden sind. Wenn nichts sinnvolles mehr zu tun ist, klicken Sie auf ein Planeten-Icon: Das Programm berechnet die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen und läutet die nächste Runde ein.

Das langfristiges Spielziel ist der Aufbau eines eigenen Raumfahrtprogramms. Wenn Ihre Kolonie groß, mächtig und intelligent genug ist, ein Schiff zu einem weiteren Planeten zu schicken, haben Sie gewonnen: Der erfolgreiche Raketenstart beendet das Spiel.

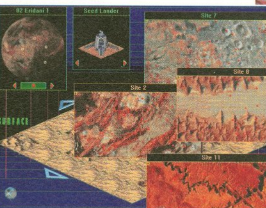
Ob Gen-Manipulationen bei den Nahrungsmitteln, Wetterwarnungen vom Satelliten oder Naturkatastrophen, die zur Evakuierung nötigen – die Endversion soll mit solchen taktischen Details gespickt sein. Ob's stimmt und wieviel Spaß die Mischung letztendlich macht, erfahren wir hoffentlich (Seufz!) nächsten Monat. **(hl)**



3D-Animationen illustrieren wichtige Ereignisse – auch den Niedergang der Kolonie



Neue Produktionsorder für eine Fabrik



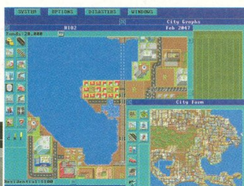
Anhand von Satellitenaufnahmen entscheiden Sie, an welcher Position die neue Station gegründet wird

Eine kleine Auswahl von Gebäudeformen, die Sie im Laufe der Zeit konstruieren



SIM CITY



Eines der Szenarien: Retten Sie doch mal kurz Rio de Janeiro…

Der Klassiker im veränderten Gewand: Jetzt mit Videoclips am laufenden Band.



Wird ein Videoclip gezeigt, verharrt die Spielgrafik vorübergehend schwarzweiß im Hintergrund

Interplay hat sich mit der CD-Version des Urahns aller Städtebau-Spiele lange Zeit gelassen: mittlerweile steht der direkte Nachfolger »Sim City 2000« in den Verkaufsregalen. Dessen CD-ROM-Premiere soll erst zum Jahresende folgen; einstweilen können Sie sich mit der von Interplay produzierten Multimedia-Ausgabe des klassischen Sim City verlustieren.



Vielleicht sollte man doch das Transportwege-Budget erhöhen?

Am bekannten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Sie beginnen in einer von drei Schwierigkeitsstufen damit, eine Stadt aus dem Nichts emporzustampfen. Als Alternative nimmt man sich eines Szenarios an, in dem eine bestimmte Aufgabe unter Zeitdruck zu erfüllen ist. Sie errichten bestimmte Stadtviertel, verbinden diese mit Straßen und Schienen, sorgen für die nötige Stromversorgung aus Atom- oder Kohlekraftwerken und schützen Ihre alsbald hinzuziehenden Neubürger durch Polizei- und Feuerwehrstationen. Dabei müssen Sie ständig auf Ihr Kapital achten, das nur durch die Steuerzahlungen der Bürger aufgestockt wird.

Obwohl in dieser »Enhanced Editon« Super-VGA-Grafik mit 256 Farben benutzt wird, sieht man dies dem Programm kaum an. Die hauptsächlichen Änderungen bestehen in den zahlreichen gesprochenen Erklärungen, verbesserten Soundeffekten sowie schicken Videosequenzen: Es gibt nun sechs prominente Bürger (vom Polizeipräsidenten bis zur Nachrichtensprecherin), die sich in bestimmten Situationen mit kurzen Verlautbarungen zu Wort melden. So wird z.B. über Naturkatastrophen berichtet, oder vehement (und nicht unwitzig) das zu geringe Budget für die Straßenerhaltung beklagt. Außerdem erscheinen zahlreiche Kurzclips, die Szenen aus dem Alltag Ihrer BürgerInnen zeigen. Die Videos können entweder in einem Fenster oder Bildschirmfüllend betrachtet werden.

Bei der Neuauflage hat zwar nicht die nach wie vor originelle Spielidee, dafür aber die Geschwindigkeit deutlich gelitten: Selbst die Windows-Umsetzung von Sim City war schneller, ganz zu schweigen von der ursprünglichen EGA-Version. Die zusätzlich auf der CD enthaltenen Beispielstädte (meist Wettbewerbseinsendungen) werden leider nur in einer Textdatei stichwortartig vorgestellt. **(la)**



JÖRG LANGER

Die Videosequenzen sind absolut professionell und teilweise herrlich witzig (mein Liebling: Der Polizeichef wird direkt vor seinem Präsidium vermöbelt und beschwert sich dabei über mangelnde Finanzmittel zur Verbrechensbekämpfung). Aber voll überzeugen kann mich diese Sim-Spätgeburt nicht. Die SVGA-Grafik hat anscheinend nur zur Verlangsamung des Spielgeschehens geführt, die optische Gestaltung an sich wurde kaum merklich verbessert. Was bitte nützt es mir, wenn ein kleines Feuerchen jetzt aus drei Orangetönen mehr besteht als vorher? Die Qualität der Videos nimmt zudem rapide ab, sobald sich große Bildbereiche bewegen. Unbegrenzt lange bleiben die gefilmten Sequenzen eh' nicht interessant: Irgendwann hat man sich mal an ihnen sattgesehen und schaltet sie ab. Diese CD-Version ist allenfalls für absolute Einsteiger interessant, die Wert auf Features wie die gesprochenen Hilfetexte legen; eine deutsch synchronisierte Version soll in Kürze folgen. Wer sich nicht von Video-Gimmicks blenden läßt, ist mit dem Nachfolgeprogramm Sim City 2000 besser bedient – da steckt spielerisch einfach mehr drin.

SIM CITY

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay / Maxis
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel mit Sprachausgabe (dt. Vers. in Vorbereitg.)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Über 100 Videosequenzen, gesprochene Tips.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und SVGA.

80



UFO



Von wegen Büroschlaf: Angeschossen sinkt Soldat Langer zu Boden

Fliegende Untertassen terrorisieren ganze Städte. Als Chef einer internationalen Abfangtruppe schießen Sie die unbekannten Flugobjekte ab. Am Absturzort dirigiert man seine Soldaten taktisch klug herum, um den Aliens nicht in die Laserstrahlen zu laufen. Außerdem entscheiden wir über Forschungsprojekte, geben Geld für Ausrüstung, Personal und Anbauten in den verschiedenen Stützpunkten aus.

Die CD-ROM-Version von »UFO« ist mit der in PC Player 5/94 getesteten Floppy-Fassung absolut identisch. Die Liebe zur Originaltreue geht sogar soweit, daß die Handbuchabfrage übernommen wurde – Grrr! Für alte UFO-Spieler ist diese Umsetzung völlig witzlos; wer mit dem Kauf bis jetzt gewartet hat, kann sich bei der CD lediglich an der Ersparnis von einigen MByte Festplattenkapazität trösten. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

**Das Fazit des Disketten-UFO gilt auch für die absolut identische CD-ROM-Adaption: Ein wirklich originelles, motivierendes Strategiespiel, bei dem es auf Dauer nur ein paar Wiederholungen zuviel gibt.
Das etwas langwierige, ansatzweise unübersichtliche Herumspazieren an den Landeorten kann ein paar Gähner provozieren.
Ansonsten gibt UFO nicht viel Grund zum Meckern: Solides Handbuch, gute deutsche Bildschirmtexte und fünf Schwierigkeitsgrade – dazu kommt der Story-Bonus für die spannende Invasion der Außerirdischen.**



UFO ENEMY UNKNOWN

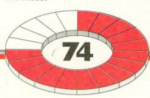
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: 1:1-Umsetzung der Diskettenversion ohne jegliche Bonus-Tracks.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





REUNION

Bauen wir uns doch ein kleines Weltraum-Imperium auf: Technologien werden erfunden, Maschinen hergestellt, Bodenschätze gefördert. Hier und da entdeckt man einen neuen Planeten, kolonisiert ihn und freut sich des Lebens – bis ein unfreundliches Alien-Volk die erste Weltraumschlacht anzettelt.

Der spielerische Kern von »Reunion« ist identisch mit dem der Diskettenversion. Neu ist die deutsche Sprachausgabe, die das Anklicken einzelner Menüpunkte kommentiert. Und dann war da noch diese CD-Intro: Eine Kombination laienhafter Schwarzweiß-Bilder mit einer deutschen Stimme, die den Handlungsrahmen erläutert. Aber warum mußte man einen Schlummer-Sprecher anheuern, der die Story mit dem Schmiß einer Grabrede vorträgt? **(hl)**



Oh ja – bau' mir die Base!



HEINRICH LENHARDT

**Nettes, durchaus komplexes Weltraum-Strategiespiel – aber kein Langzeit-Fessler vom Kaliber eines »Master of Orion«. Reunion hat seine Qualitäten, ist aber ein wenig umständlich und grafisch bieder – sowohl auf Floppy als auch auf CD-ROM.
Das neue Intro ist so dilettantisch, daß Grandslam dankbar sein sollte, daß es nicht zur Abwertung führt. Insgesamt wurde der Sound etwas aufpoliert, aber gegenüber der in Ausgabe 3/94 getesteten Disketten-Version gibt's keine spielerischen Verbesserungen.**



REUNION

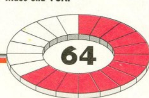
■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

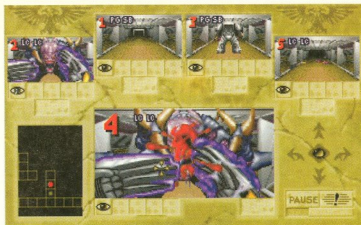
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Grandslam
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: Kann auch von CD gespielt werden (Schnarch!). Bei Installation: ca. 22 MByte.

Besonderheiten:
Deutsche Sprachausgabe; leider nicht sonderlich professionell.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Was haben die nur gegen uns?



SPACE HULK

Im SF-Taktikspiel »Space Hulk« steuern Sie bis zu 10 Terminators, die verschiedene Einsätze in von Aliens verseuchten Raumschiffen zu absolvieren haben.
In der CD-Neuauflage sind neben zusätzlicher Sprachausgabe und einigen neuen Zwischensequenzen 9 weitere Aufträge enthalten. Sie haben die Wahl zwischen Einführungsmissionen, einzeln anwählbaren Einsätzen und einer Kampagne.
Während eines Einsatzes schalten Sie andauernd zwischen taktischer 2D-Kartensicht und der 3D-Sicht um. Sie kommen unweigerlich ins Schwitzen, wenn die Genestealers plötzlich irgendwo Ihre Verteidigung durchbrechen und von hinten Ihren Trupp aufmischen. **(la)**



JÖRG LANGER

Technisch ist die CD-Version von Space Hulk alles andere als ein Meisterwerk, es gibt keinerlei spielerische Verbesserungen zur Diskversion. Die neuen Missionen sind fast alle unspielbar schwer, da man selbst bei optimaler Taktik viel Glück benötigt, um die Einsätze zu bestehen.
Die Sprachausgabe ist laienhaft, bei den Bildschirmtexten gibt es Nettigkeiten wie »Lassen Sie das Schlachten beginnen!« zu bewundern.
Trotzdem: Der spielerische Kern sorgt immer noch für Spannung. Eine vergleichbare Verquickung aus Strategie und Action findet man so leicht nicht.



SPACE HULK

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 300 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Sprachausgabe und Zusatzmissionen bei der CD-Umsetzung.

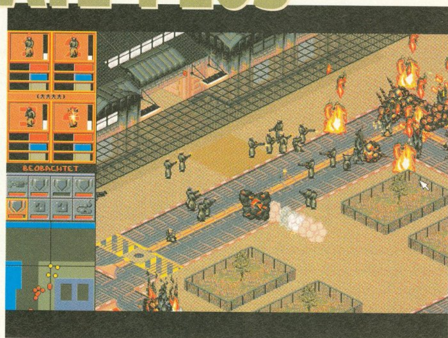
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





SYNDICATE PLUS

Minimal verbessert erobert Bullfrogs Strategie-Bestseller das CD-ROM: Netzwerk-Modus und Zusatzmissionen sind bei »Syndicate Plus« serienmäßig dabei.



Eine typische Szene aus American Revolution: Hilfe, wo sind meine Cyborgs?

Schöne neue Welt: Multikontinentale Syndikate streben nach der Herrschaft. Die Konflikte werden aber nicht etwa durch Truppen und Panzer ausgefochten. Gezielte Kommandoaktionen von gut ausgerüsteten Cyborgs sind viel effektiver und wesentlich unauffälliger. Ihre Aufgabe bei »Syndicate« ist es, die anderen Kartelle im Kampf um die Erde auszustechen. Die Welt ist in über 50 Gebiete unterteilt, die durch Bewältigung eines Auftrags in der entsprechenden Region annektiert werden und fortan fleißig Steuern zahlen.

Ein Auftrag besteht meist darin, eine bestimmte Person auszuschalten, einen wichtigen Informanten zu beschützen oder gegnerische Agententrupps zu beseitigen. In jeder Mission setzen Sie bis zu vier Cyborgs ein, die einzeln oder als Team agieren. Durch Verabreichung von drei Drogen pushen oder senken Sie kurzzeitig die Reflexe, Wahrnehmung und Intelligenz Ihrer Mannen, was zu unterschiedlichen Verhaltensweisen bei diesen führt.



Vor dem Einsatz werden die eigenen Leute ausgerüstet

Die Güte Ihrer Agenten richtet sich nach ihren Körperausbauten und mitgeführten Ausrüstungsgegenständen. Auf beiden Gebieten müssen die Extras größtenteils erst noch erforscht werden, was je nach eingesetztem Geld mehr oder weniger lange dauert. Außer Zivilisten und Polizeicyborgs bevölkern Agenten von bis zu sieben weiteren Syndikaten die Einsatzgebiete. Und letzteren stehen genau dieselben destruktiven Mittel zur Verfügung wie Ihnen...

Auf der etwas hochtrabend »Syndicate Plus« betitelten CD-ROM-Version finden Sie das ein Jahr alte Originalspiel plus die Zusatzdiskette »American Revolt«. Bei letzterem Szenario kontrolliert Ihr Syndikat bereits den Großteil der Erde, nur Nord- und Südamerika haben sich soeben zur Rebellion erhoben. Auch wenn Sie hier von Beginn an bereits sämtliche Körperausbauten und fast alle Waffen erforscht haben, ist der Schwierigkeitsgrad deutlich höher angesetzt als beim ersten Teil. Außerdem können Besitzer eines »Netbios«-kompatiblen Netzwerks bei American Revolt unter zehn speziellen Multi-Player-Szenarien mit bis zu acht menschlichen Spielern wählen. **(la)**



JÖRG LANGER

Mir hat Syndicate damals sehr gut gefallen – allerdings nur wenige Tage lang, da man schnell sämtliche Waffen und Körperausbauten zusammenhatte und dann die meisten Missionen durch reines Herumballern meistern konnte. Zwar sind bei »American Revolt« nur zwei weitere Waffen dazugekommen, der Schwierigkeitsgrad wurde aber stark angehoben: Sie müssen jetzt noch mehr Wert auf die Taktik legen und die Missionen vorher gründlichst planen. Der Netzwerkmodus wertet das Spiel auf, kommt aber vom Spaßfaktor her nicht ganz an die Nullmodem-Option von »Populous 2« heran.

Grundlegend Neues bietet diese Version nicht: Besitzern der Diskettenversion von American Revolt bringt die CD-ROM-Version herzlich wenig.

Syndicate-Fans ohne die Erweiterung und Neulinge mit Cyborg-Killerinstinkt können aber bedenkenlos zugreifen: Frustige Daueraction ist garantiert!



SYNDICATE PLUS

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Bullfrog/Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Hochauflösende VGA-Grafik, Sprachausgabe, Netzwerk-Modus.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5" *	**89,90**
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5" *	89,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCON ULTRA 3,5"	64,90
ARMORED FIST 3,5" *	95,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 39,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	**75,90**
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	95,90
COMANCHE DATA DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
DARK LEGIONS – SSI – *	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DELTA – V – 3,5" *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**65,90**
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
F 1 – DOMARK – DT. ANL. 3,5"	59,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANL. 3,5"	64,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.*	**79,90**
HIGH COMMAND VGA	89,90
HIRED GUNS DT. ANL.	79,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LAMBORGHINI DT. ANL.	59,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LOLLYPOP DT. ANL. 3,5" *	79,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	59,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB.	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PROJECT NOMAD DT. ANL. 3,5"	69,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RALLYE	65,90
RAVENLOFT – SSI – 3,5"	85,90
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" *	89,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59,90

PC/IBM

REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**79,90**
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**89,90**
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	69,90
SPELUNX 3,5" *	79,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5" *	85,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,50
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	**85,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	**65,90**
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS / UMS 2 / SCENERY DISKS DT. ANL.	89,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	**69,90**
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5" *	**59,90**
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT INCL. VIDEO DT. VERS. 5,25"	19,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
4D SPORTS DRIVING DT. ANL.	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	**24,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL. 5,25"	19,90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS 3,5"	29,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	**35,90**
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO – WINDOWS – 3,5"	**29,90**
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**29,90**
CYBERRACE 3,5"	**29,90**
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	19,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	39,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	**24,90**
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	19,90
EPIC KOMPL. DT. 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FLASHBACK VGA 3,5"	**34,90**
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	**29,90**
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	45,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDB. 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 3,5"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29,90
HOOK DT. ANL.	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	19,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	**34,90**
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 5,25"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	19,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	39,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POWERMONGER DT. ANL. 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
RAGNAROK DT. ANL.	19,90

Preishits PC

RED BARON VGA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**34,90**
ROGER RABBIT INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SEAL TEAM DT. ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	39,90
SHADOWCASTER DT. HANDB. 3,5"	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	39,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SPACE QUEST 4 VGA KOMPL. DEUTSCH 5,25"	**29,90**
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	34,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STAR TREK 25TH AANIVERSARY KOMPL. DT. 3,5"	39,90
SUMMER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	34,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15,90
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM –	29,90
TROLLS DT. ANL. 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YO JOE! DT. ANL. 3,5"	29,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
9000 SOUND FILES 500MB	49,90
A HARD DAY'S NIGHT (BEATLES)	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DT. *	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. *	99,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BATTLES OF TIME: BATTLE ISLE / FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE“	119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT“	119,90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BLOCK OUT DT. ANL.	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	**75,90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK / AKTIVLAUTSPRECHER / SOFTWARE	899,90
CD CADDYS	19,90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54,90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	75,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	**44,90**
CINEMANIA 94 – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89,90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	49,90
CRITICAL PATH SVGA	99,90
DAEMONSGATE	79,90
DARK LEGIONS – SSI – *	79,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	14,95
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19,90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
FANTASY EMPIRE AD&D	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85,90
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	55,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIIINS 3 ENGL. VERSION	49,90
GOLDEN 7 (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON / HEART OF CHINA / GREAT COURTS 2 / ...)	109,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	49,90

CD ROM Programme

JONES IN THE FAST LANE	39,90
JOURNEYMAN PROJECT	69,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	**49,90**
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	**109,90**
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85,90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	65,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
MAD DOG MCREE	39,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MEGA RACE DT. ANL.	75,90
MICROCOSM DT. HANDB.	109,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
MYST – WINDOWS – SVGA	139,90
NOMAD DT. ANL.	59,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	89,90
PEGASUS 3.0	45,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69,90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH*	**99,90**
PROTOSTAR	75,90
QUANTUM GATE	**119,90**
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA DT. VERSION	89,90
RETURN TO ZORK	49,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHADOWCASTER DT. HANDB.	99,90
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT.	**119,90**
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIM CITY	**89,90**
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STARCONTROL 1 & 2 *	**39,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	**99,90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
TENNIS CUP II	29,90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS / WELLTETRIS / FACES / TETRIS CLASSIC / SUPER TETRIS	89,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	**39,90**
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
»TOOOR« !!– 30 JAHRE BUNDESLIGA –	45,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	129,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
UNDER A KILLING MOON *	**114,90**
WHALES VOYAGE	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. MISSION 1 & 2 / SPEECH	59,90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DT.	49,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	49,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

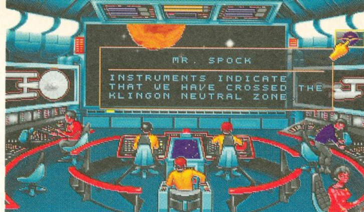
PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	14,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	399,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	339,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	549,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann



Nach knapp zwei Jahren lernt die Enterprise-Crew sprechen



STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Vor knapp 28 Jahren zog die Enterprise das erste Mal über amerikanische Bildschirme. Diesem Datum trotzend bringt Interplay erst jetzt seine CD-ROM-Fassung des Spiels zum 25-jährigen Jubiläum auf dem Markt. Die Mischung aus 3D-Actionspiel und Grafik-Adventure wurde mit den Original-Stimmen aufgepeppt: William Shatner, Leonard Nimoy und der Rest der Crew sprechen alle Dialoge.
»ST: 25th Anniversary« teilt sich in acht Missionen auf, die jeweils von einer Wing-Commander-ähnlichen Actionszene eingeleitet werden. Danach wird auf einen Planeten runtergebeamt, wo es in zirka sechs bis acht Räumen ein kleines Adventure zu lösen gilt. Die Missionen wurden aus dem Diskettenspiel übernommen, nur die verunglückte achte Mission hat man neu gestaltet. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Ist es in den ersten Minuten noch sehr erhebend, mit den Originalstimmen von Kirk und Spock zu spielen, folgt schon bald die Ernüchterung: Gerade die Rededuelle Pille gegen Spock sind bei weitem nicht so lebhaft wie im Fernsehen. Offensichtlich waren die Schauspieler einzeln im Studio und haben die Texte vom Blatt abgelesen, statt miteinander zu parlieren. Auch die zwei Jahre alten Puzzles machen sich unangenehm bemerkbar. Wer kurz zuvor noch »Judgement Rites« spielte, wird einen Qualitätssprung nach unten feststellen. Es hätte dem Jubiläumsspiel sicher gut getan, mehr als nur die achte Mission ein wenig aufzumöbeln. Beispielsweise wäre es nett gewesen, den nervigen Kopierschutz zu entfernen.



STAR TREK 25th ANNIVERSARY

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung
Spieltext	Englisch; deutsche Untertitel in Vorber.
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

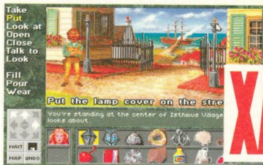
Besonderheiten:
Sprachausgabe mit den Original-Enterprise-Schauspielern

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

70



COMPANIONS OF XANTH



Legends erster Ausflug in die Welt der Icons liegt nun auch als CD-ROM-Version vor. »Companions of Xanth« basiert auf dem jüngsten Buch der Xanth-Serie von Piers Anthony. Durch das Computerspiel wird ein Junge in die Welt von Xanth transportiert und soll dort gegen ein Mädchen bei einer Art Schnitzeljagd um einen unbekannten Preis antreten. Was beide Erdenbewohner nicht ahnen: Von ihrem Abschneiden hängt es ab, ob Xanth von Dämonen zerstört wird, die auf den Sieg des Mädchens wetten.
Xanth verwendet ein intelligentes Icon-Interface, nicht unähnlich dem von Sierra und Lucasarts. Am linken Bildschirmrand erscheinen Verben zu den einzelnen Objekten, die unten als Symbole angezeigt werden. Texteingaben sind nicht erforderlich; alle Kommandos werden mit der Maus gegeben. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Und noch ein CD-ROM aus der Serie »Ja mei, es spricht halt«. Warum man sich bei Companions of Xanth die Mühe gemacht hat, Sprachausgabe aufzunehmen, ist nicht ganz klar: Sie bringt dem Spiel nichts Neues, noch nicht mal einen Athmosphären-Bonus wie bei den professionell produzierten LucasArts-CDs. Das im Vergleich zu anderen Legend-Adventures recht rätselarme Produkt basiert zudem auf einer Reihe von Wortspielen, die durch die Sprachausgabe nur noch verwirrender wirken. Da von den meisten Dialogen nur eine Hälfte gesprochen wird (die vom Spieler gesteuerte Figur bleibt stumm), wirken viele der Stimmen auch aus dem Zusammenhang gerissen. Wer die Disk-Version schon hat, muß Xanth nicht noch einmal kaufen.



COMPANIONS OF XANTH

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Legend Entertainment
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; schwer verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,2 MByte

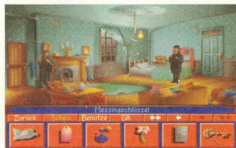
Besonderheiten:
Roman »Demons don't dream« von Piers Anthony liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

63



LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Holmes kramt im Inventar

Hallo, liebe CD-ROM-Besitzer – es ist wieder Port-over-Zeit! Wenn findige Softwarefirmen ihre Bestseller schnell mal auf CD rüberschaufeln, darf auch ein Griff in die Mottenkiste nicht fehlen. Vor gut eineinhalb Jahren erschien das Grafik-Adventure »Lost Files of Sherlock Holmes«, von dem schon 1992 eine CD-Umsetzung angekündigt wurde. Die hat uns nun endlich ereilt, doch löst der Meisterdetektiv seinen Fall ohne jegliche Verbesserungen. Selbst die sonst so beliebte durchgehende Sprachausgabe wird uns hier verwehrt.

Wie einst in der Floppy-Ära erteilt man dem Bildschirm-Sherlock durch das gemütliche Anklicken von Verben Befehle. Ausführliche, gut ins Deutsche übersetzte Dialoge stehen im Mittelpunkt, aber »richtige« Puzzles kommen auch nicht zu kurz. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Es gibt wahrlich neuere Abenteuerspiele, aber Electronic Arts' Holmes-Adaption hat sich seit Ende '92 tapfer gehalten. Klasse Story, bestens übersetzt, feine Bedienung und eine stilvolle Atmosphäre, die alle Liebhaber klassischer Krimis entzücken wird. Die Wiederveröffentlichung auf CD-ROM mutet freilich etwas skurril an. Wenn man schon nichts am Spiel verbessert, dann hätte man das gute Stück doch etwas früher umsetzen können.

Sei's drum: Wer die Lost Files noch nicht hat, sollte einen Blick auf dieses unterhaltsame Adventure werfen.



LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

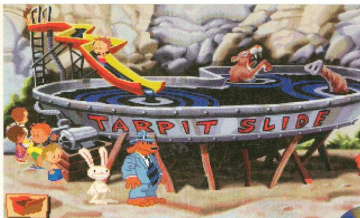
Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte

Besonderheiten:
Deutsche, englische und französische Version auf einer CD.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

81



Sam & Max bei der Nachforschung



SAM & MAX

Schon vor 5 Monaten erschien das Lucasarts-Adventure »Sam & Max« auf Diskette. Nun machen sich die beiden kratzig-knuddeligen Plüschtier-Detektive auch per CD auf Bigfoot-Jagd, nach wie vor geplagt von bösartigen Country-Sängern und heruntergekommenen Touristen-Fallen.

Neben einer abgedrehten Story und der aberwitzigen Grafik ist vor allem der hundsgemeine (oder hasenfiese?) Humor die große Stärke von Sam & Max. Ultracooler Zynismus von Sam, hochgradig geschmacklose Entgegnungen von Max: Die beiden Freelance-Polizisten, die zur Tätlichkeit Schwächeren gegenüber und exzessiver seelischer Grausamkeit neigen, gehen auch miteinander alles andere als zimperlich um.

War in der Diskettenversion nur das Intro vertont, sind jetzt sämtliche Personen leibhaftig zu hören. Es erscheint – außer man besteht auf Untertitel – keinerlei Text mehr auf dem Bildschirm. Vor allem die knochentrockene Stimme Sams paßt voll zum Geschehen. **(la)**



JÖRG LANGER

Das Spielen von Sam & Max unterscheidet sich von einem Zeichentrickfilm nur noch dadurch, daß man selbst die Hauptfiguren steuert (und natürlich durch die Daueironie Marke »bösartig hoch 2«). Sam & Max trifft mein Humorgefühl zu 100,5 Prozent; wer die Diskettenversion noch nicht besitzt oder ein erklärter Fan der beiden Chaoten ist, sollte zugreifen – sofern er des Englischen mächtig ist. Ansonsten empfiehlt sich das Warten auf die deutsche CD-Version, die in diesen Tagen erscheinen soll.



SAM & MAX

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (auch Sprachausgabe). Deut. Version in Vorbereitung.
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 300 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 150 KByte

Besonderheiten: Der gesamte Spieltext wurde vertont.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

89

Aegis

CD ROM

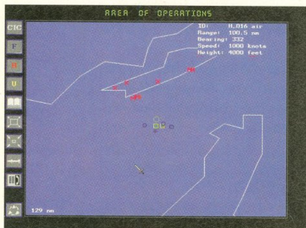
Nach diversen Landszenarien in jüngsten Konfliktregionen dürfen Marine-Fanatiker jetzt das Kommando über einen modernen High-Tech-Kreuzer übernehmen.



Von der Brücke aus haben Sie Zugang zu den einzelnen Stationen

Wie bitte, ein Kreuzer der »Ticonderoga-Klasse« ist Ihnen kein Begriff? Auch Abkürzungen wie SLQ-32, SPY-1A oder TACTAS sagen Ihnen nichts? Das wird jetzt anders, denn Time Warner beschert uns mit »Aegis« eine Simulation des mit hochtechnisierten Waffen- und Frühwarnsystemen vollgestopften US-Kriegsschiffs.

In diversen Einzelmissionen oder Kriegseinsätzen, die alle in der jüngeren Zeit angesiedelt sind, treten Sie an die Stelle des Kommandanten eines amerikanischen »Aegis«-Kreuzers. Sie haben dabei Einfluß auf eine Vielzahl von Ortungseinrichtungen und Gefechtstationen: Die Palette der Systeme reicht von diversen Radar- und Sonarvarianten über Torpedos, Raketen- und Luftabwehrsystemen bis hin zur »normalen« Deckkanone.



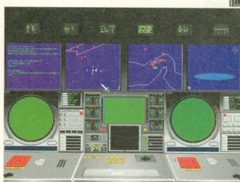
Das umliegende Operationsgebiet mit angedeuteten Küstenlinien

Wenn Ihnen die mit Akronymen und Abkürzungen überladene Anleitung nicht ausreichen sollte, haben Sie vom Programm aus jederzeit Zugriff auf ein elektronisches Online-Buch. Zudem ist ein mit schaurig-schmissiger Militärmusik untermaltes Identifikationsbuch namens »James' Warbook« auf der CD enthalten, das Pläne und Waffensysteme von sämtlichen im Programm enthaltenen Schiffen, U-Booten, Flugzeugen und Raketen anzeigt.

Das ganze Geschehen spielt sich in Echtzeit ab, auf Wunsch läßt sich der Ablauf auch beschleunigen. Die Handlung wird durch eingestreute Filmsequenzen (z.B. beim Start von Raketen) und umfangreicher Sprachausgabe (»I have a target locked for Tomahawk«) untermalt. Je nach Mission müssen Sie befreundete Schiffe beschützen, Seeregionen aufklären oder aggressive Kampfeinsätze führen. In einem Golfkrieg-Szenario z.B. ist es Ihre Aufgabe, mit Fernraketen Bodenziele in Kuwait und im Irak zu beschießen; während des Ölkriegs im Persischen Golf müssen Sie eigene Tanker beschützen und feindliche zur Strecke bringen.

Um ein gegnerisches Objekt zu bekämpfen, wählen Sie es zunächst als Ziel an. Dies kann in der taktischen Kartendarstellung (»CIC«), in der operativen Übersicht oder auch direkt von der Feuerleitzentrale aus geschehen. Danach machen Sie das Waffensystem Ihrer Wahl scharf und schalten es auf das ausgewählte Ziel auf. Sobald das Ziel in Reichweite ist, können Sie die Waffe auslösen und danach vergessen – die Steuerungsautomatik wird den Gegner schon finden. Bei Treffern gibt es kein detailliertes Schadensystem, stattdessen verfügt jedes Schiff oder Flugzeug über bestimmte »Hitpoints«. Sind diese aufgezehrt, gibt es einen Radarkontakt weniger auf dem Schirm.

Sie treffen auf verschiedene Gegner und zahlreiches Kriegsgerät: Feindliche Schiffe, Flugzeuge und U-Boote haben nur Übles im Sinn und müssen folglich von Ihnen vernichtet werden – frei nach der häufig zitierten »Logik des Krieges« eben. Wie schön, daß die Feinde in den allermeisten Fällen technologisch unterlegen sind, stehen Ihnen doch umfangreiche Aufklärungssysteme zur Verfügung. So haben Sie Zugriff auf aktives und passives Sonar und verschiedene Radarsysteme, die Sie mit unterschiedlichen Reichweiten benutzen können. Trotz der Echtzeithektik ist Aegis eindeutig ein taktikbetontes Spiel. Der richtige Einsatz der eigenen Frühwarnsysteme, das Lokalisieren des Gegners und die Wahl der adäquaten Waffen entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg. Dabei hat der


Alle Systeme verkleinert im Überblick – durch Anklicken eines Monitors schalten Sie zur entsprechenden Station

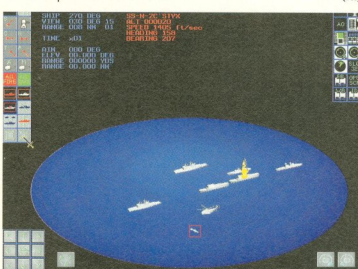


In der Feuerleitzentrale werden Waffen scharf gemacht und eingesetzt

JÖRG LANGER

Aegis kommt technisch solide daher und kann auch ohne Außenansichten das Gefühl vermitteln, tatsächlich einen Ticonderoga-Kreuzer zu steuern. Das Spielgeschehen pendelt ständig zwischen den verschiedenen Stationen hin und her, spätestens beim gleichzeitigen Angriff gegnerischer Schiffe und Flugzeuge wird's äußerst hektisch.
Die Missionen sind recht abwechslungsreich und differenziert, wildes Herumballern ist meist wenig sinnvoll. Die Online-Nachschlagewerke stellen eine nette Zugabe dar, auch wenn sie spielerisch nicht viel bringen. Gelegenheitsspielern dürfte das Programm allerdings zu komplex sein, während sich Marineexperten über die vielen Details und Aufklärungssysteme freuen werden.
Gerade der ausgeprägte Realismus des Programms ist es, der mir persönlich das »Spielen« vergällt. Die Anleitung weist zwar darauf hin, daß das Treffen ziviler Ziele zu vermeiden sei und der Schutz des eigenen Schiffs im Mittelpunkt des Programms stehe. Gleichzeitig aber versucht sie einem die »Kunst« beizubringen, jeden etwaigen Gegner mit möglichst wenig Feuerkraft aus möglichst großer Entfernung auszuschalten – diese Vernichtungs-Algebra ist mir zu militaristisch.

Einsatz der Deckkanone Seltenheitswert – normalerweise entscheidet sich ein Seekampf auf größerer Entfernung. Konsequenterweise gibt es keinerlei »Außenansichten« ihrer Umgebung, jeder Einsatz spielt sich ausschließlich auf Computermonitoren ab. **(la)**



Ein Frachter wurde gerade von einer Rakete getroffen

AEGIS

286 ■ 386/486 ■ VGA · Super VGA ■ Soundblaster · S'Blaster Pro · Roland · General MIDI ■ Maus · Joystick

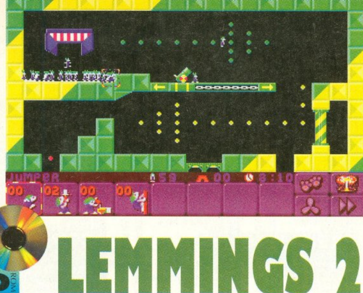
Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Time Warner
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; viel
Spieltext	Englisch; mittel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 300 KByte + 3 M Byte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

60



Wer hat noch nicht, wer will noch mal?



Sehr nett, das Archon-Brett

CD-ROM LEMMINGS 2

Die Teufelskerle von Psygnosis üben sich weiterhin in Kundenverwirrung: Kaum ist die CD-Version von Lemmings 1 (inklusive den Bonus-Levels »Oh No! More Lemmings«) erschienen, folgt der nächste Streich. »Lemmings 2« ist das absolut unveränderte Diskettenspiel, jetzt auf CD gepreßt – und als Zugabe gibt es Lemmings 1 (diesmal originellerweise ohne die »Oh No!«-Levels) dazu.

Lemmings 2 erreicht trotz Options- und Level-Fülle nicht ganz den Charme des Vorgängers. Für geübte Denkspieler halten die schweren Stufen des zweiten Teils aber genug Herausforderungen bereit. Vor allem für Einsteiger ist diese Kombination ideal: Wer noch keine Lemmings-Episode im Schrank hat, bekommt bei dieser CD-ROM gleich beide Folgen geliefert. Da verdrängen wir auch gerne die Tatsache, daß gerade mal 1 Prozent des CD-Speicherplatzes genutzt wird. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Nichts Neues, aber ein grundsolides Denkspiel-Paket, das eigentlich in jeden guten Haushalt gehört. Unsere Gesamtwertung bezieht sich auf Lemmings 2; als Bonus bekommen Sie zudem den göttlichen Vorgänger mitgeliefert.

Wer erst kürzlich Lemmings 1 für teures Geld auf CD-ROM erstanden hat, darf sich allerdings in abgelegene Körperregionen beißen. Ein bißchen nervt mich diese Wirrwarr-Politik von Psygnosis. Wie wäre es denn mit einer CD, auf der sich wirklich alle Lemmings-Ableger (inklusive Holiday Lemmings und »Oh No!«) befinden? Die momentan praktizierte Wiederveröffentlichung in Häppchen riecht etwas nach Kunden-Melkerei.



LEMMINGS 2 THE TRIBES

- ■ 286
- ■ 386/486
- ■ VGA
- □ Super VGA
- ■ Soundblaster
- □ S'Blaster Pro
- ■ Roland
- □ General MIDI
- ■ Maus
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten:
Lemmings 1 ist als Bonus mit dabei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



CD-ROM ARCHON ULTRA

Ein Schachbrett voller wechselnder Felder, Figurensets mit bizarren Monstern – und wenn sich zwei Gestalten auf einem Feld treffen, wird per Joystick ein Action-Zweikampf ausgetragen. Vor einem Jahrzehnt sorgte diese höchst spielbare Mischung aus Action und Strategie für Aufsehen: »Archon« war seinerzeit Kult auf 8-Bit-Kisten. »Archon Ultra« nennt sich die grafisch und spielerisch nur minimal verbesserte PC-Umsetzung, welche kürzlich bei SSI erschien. Gegen Computer oder Kumpan ringt man um die Vorherrschaft auf dem Spielbrett. Jede Figur beherrscht zwei Kampftaktiken, die in der Action-Sequenz durch die beiden Feuerknöpfe ausgelöst werden.

Die CD-Umsetzung des Nostalgiehits gibt sich brav und bieder. Keinerlei Goodies oder Gags, sondern schlicht und einfach Archon Ultra, wie man es von der Floppy kennt. Weitere Einzelheiten liefert der Test in PC Player 3/94. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Auch bei diesem CD-ROM müssen die Daten nicht gerade vor Überbevölkerung japsen. 4 MByte und ein paar gequetschte verlieren sich in den Tiefen der Disc und machen uns eines klar: Bei diesem Port-over wurde nichts verbessert. Gegenüber dem Disketten-Archon fallen lediglich die Festplatten-Platzersparnis und die deutschen Bildschirmtexte auf.

Das Programm ist ein Fest für Nostalgiker, die Archon schon auf C 64 oder Amiga liebten. Vor allem zu zweit macht die simple Mischung aus Strategie und Action Spaß. Angesichts des ausgereiften Spieldesigns sieht man gönnerhaft über die etwas antiquiert wirkende Grafik mit dem zähen Scrolling hinweg.



ARCHON ULTRA

- □ 286
- ■ 386/486
- ■ VGA
- □ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ S'Blaster Pro
- □ Roland
- □ General MIDI
- ■ Maus
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + 1,4 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: 1 KByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus auch per Modem.

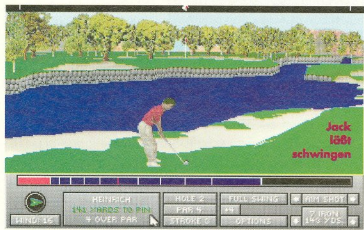
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.





JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION

Eines muß man Accolade lassen: Wenn sie schon ihre alten Hüte auf CD-ROM pressen, dann gibt's ordentlich was fürs Geld. Zum Preis von gut 50 Mark wird die zwei Jahre »Jack Nicklaus Signature Edition« unters Volk gebracht, eine Golf-Simulation, die immer im Schatten von »Links« stand. Das spielerische Niveau des Rivalen von Access hat Jack nie erreicht, aber die Masse kann sich sehen lassen: Hauptprogramm, 16 Kurse und Editor zu einem Preis, für den man gerade mal eine Links-Kursdiskette bekäme. Die etwas grobschlächtig wirkende 3D-Grafik beschert auch auf 386ern noch zumutbare Bildaufbauzeiten. Netter Bonus: Der leistungsstarke Kurs-Editor. **(hl)**



Jack läßt schwingen



HEINRICH LENHARDT

Am spielerischen Anspruch, den »Links 386 Pro« als Maßstab gesetzt hat, kann keine andere Golf-Simulation kratzen. Als preiswerte Einsteiger-Alternative hat die CD-ROM-Ausgabe der Nicklaus Signature Edition aber durchaus ihren Reiz: Halber Preis, mehr Kurse, Editor – wir können kaum meckern. Spielerische oder grafische Verbesserungen gegenüber der zwei Jahre alten Floppy-Version sucht man allerdings vergeblich. Eine nette Mid-Price-Ausgabe, Festplattenplatz-schonend auf CD gepreßt.



JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ■ Roland ❑ General MIDI ■ Maus ❑ Joystick

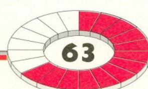
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	Nervige Drehscheibenabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

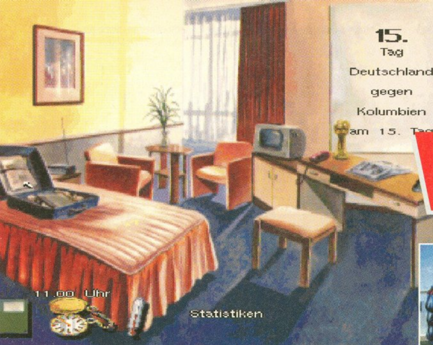
Freies RAM: min. 530 KByte

Festplattenplatz: –

Besonderheiten: Golf-Simulation mit 16 Plätzen und Kurs-Designer.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

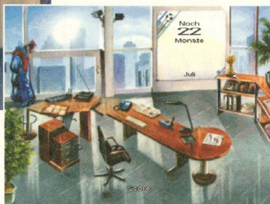




CD ROM

ANSTOSS WM-EDITION

Turnieralltag: Das Hotelzimmer-Menü. Wenn Sie auch die Qualifikation durchspielen, dient in der Vorbereitungsphase das feudale Büro als Hauptquartier (rechts)



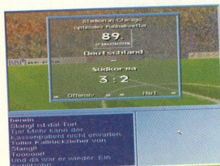
Welche Sorgen plagen Berti während des wichtigsten Fußballturniers der Welt? Die WM-Edition von »Anstoss« macht Sie zum Nationaltrainer und bietet digitalisierte Kommentare von TV-Reporter Marcel Reif.

Nationalspielern braucht man eigentlich nicht mehr beizubringen, wie der Ball zu stoppen ist. Die Jungs gehören zu den Besten ihrer Zunft, haben sich in ihren Vereinen Führungspositionen erkämpft. Und dann kommt da so ein alter Treter wie Berti Vogts als Bundestrainer angedackelt und will dem Andy Möller was über die Ausführung des Außenrist-Doppelpasses erzählen? Lachhaft. Ein Nationalcoach muß vielmehr seine Jungs optimal vorbereiten, damit sie nicht beim Alles-oder-nichts-Achtelfinale ausgelaugt über den Rasen trotten. Neben der Aufstellung bereiten aufdringliche Reporter und das Seelenleben der Stars am meisten Sorgen.

Oder würden Sie sich ohne Begleitung zweier bewaffneter Bodyguards trauen, Lothar Matthäus mitzuteilen, daß er gegen Südkorea auf der Ersatzbank Platz nehmen muß?

Für die CD-ROM-Version des Sport-Strategiehits »Anstoss« hat sich Hersteller Ascon einiges einfallen lassen. Neben dem bekannten Hauptprogramm, bei dem Sie ein Bundesliga-Team zur Meisterschaft führen sollen, gibt es eine taufrische Weltmeisterschafts-Simulation mit neuen Grafiken und spielerischen Details. Ein paar 3D-Animationen peppen die Optik zusätzlich auf; auch am Sound wurde gebastelt. Mehrere rockige Musikstücke, die direkt von der CD gespielt werden, erklingen als Hintergrundmusik. Und während ein Match abläuft, gibt es neben den bekannten Textanzeigen auch Sprachausgabe: ZDF-Kommentator Marcel Reif gab einige Phrasen zum Besten, die sinnvoll in den Spielablauf eingebettet werden.

Sie steigen direkt in die WM-Endrunde ein, die gerade in



Das Spiel läuft: Alle blau angezeigten Texte erschallen auch als Reporter-Sprachausgabe



Kleine Icons verraten auf einen Blick besondere Talente oder Schwächen bei der Aufstellung



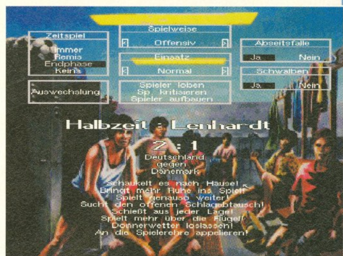
HEINRICH LENHARDT

Keine Bange, die WM-Edition ist viel mehr als eine Art Anstoss-Anhängsel. Spielerisch haben sich die Designer schwer ins Zeug gelegt, um Nationalteam-spezifische Details einzubauen. So manche Neuerung wie erweitertes Training oder Terminkalender-Check arten etwas ins Langatmige aus.

Als Nationaltrainer entgehen Ihnen zwangsläufigerweise reizvolle Aspekte, die eine Bundesliga-Saison bietet: Spielertransfers, finanzielle Entscheidungen oder der beliebte Stadionausbau. Die WM-Edition alleine ist zwar als aktuelle Begleitung des Turniers in den USA hervorragend, aber nicht gerade der Motivationsbolzen für ganze Monate. Dank der Kombi mit dem bewährten Bundesliga-Anstoss ist dieses CD-ROM aber dicke sein Geld wert.

Die akustischen Aufbesserungen haben Stil: Die Marcel-Reif-Sprachhäppchen ertönen zwar nicht permanent, sind aber ein guter Gag, durch den die Atmosphäre aufgepeppt wird. Und die neuen Musikstücke klingen knackig: Gute Kompositionen mit sattem CD-Sound.

Wer bereits Anstoss auf Diskette besitzt, wird sich zweimal überlegen, ob er nochmal viel Geld für die erweiterte CD-Version ausgeben soll. Fußball-interessierte Einsteiger sollten sich das CD-ROM auf jeden Fall zulegen: Hier gibt's viel Sport-Strategiespaß in zwei eigenständigen Varianten mit solider Technik.



In der Halbzeitpause knöpfen Sie sich einzelne Spieler oder die ganze Mannschaft vor



Die grafische Umsetzung zufällig ausgesuchter Spielzüge kann auch ausgeschaltet werden

den USA stattfindet – realistische Gruppeneinteilung und Spielpläne inklusive. Sie dürfen aber auch ein völlig neues Turnier veranstalten, die Gruppen neu festlegen oder auslosen und die gesamte Qualifikationsrunde vor der WM ausspielen. Fünf Schwierigkeitsgrade und 67 Nationen stehen zur Wahl. Klar, daß man es mit dem Spielermaterial von Deutschland oder Italien leichter hat, als wenn man sich Neuseeland oder die Faröer Inseln heraussucht.

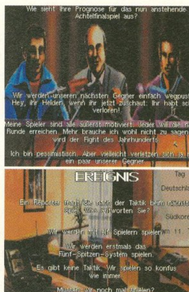
Für jeden Tag bestimmen Sie den genauen Ablauf in einem Terminkalender. Trainingseinheiten, Einzelgespräche, Pressekonferenzen oder freie Tage stehen beispielsweise zur Wahl – wer seine Stars zu sehr schindet, riskiert schlechte Stimmung. Für das Training stehen 18 Varianten zur Wahl. Der Trainingsverlauf kann jetzt auch als Animation gezeigt werden; dazu gibt es Informationen über Verletzungen sowie Formpunkte-Verbesserungen und -Verschlechterungen, die sich bei einzelnen Spielern ergeben.

Bei der Aufstellung fallen detailliertere Mannschaftsteile auf: Die einzelnen Kicker unterteilen sich jetzt in Torhüter, Stürmer, Libero, Verteidiger sowie vier Mittelfeld-Typen (offensiv, defensiv, links und rechts). Beim Anklicken der Spielernamen werden Sie nicht nur über besondere Stärken (z.B. Freistoß-Experte) informiert, sondern auch über die seelische Lage des Kandidaten. Wollen Sie wirklich das Halbfinale gegen die rauhen Argentinier mit einem Libero bestreiten, der zwar spielstark, aber ein zu Panik neigendes Nervenbündel ist? Dazu kommen neue taktische Varianten wie »Zeitspiel« oder die Beobachtung möglicher Gegner.

Für die WM-Atmosphäre sorgen nicht immer allzu ernste zufällige Ereignisse, Zeitungsschlagzeilen aus der Heimat und Live-Interviews unmittelbar nach Schlußpfiff. Mit clever gewählten Antworten stärken Sie das Selbstvertrauen Ihrer Mannschaft und sammeln Prestigepunkte bei Fans und Medien. Mit von der Partie ist ein Editor, durch den Sie Namen und Stärkewerte aller Spieler ebenso ändern können wie z.B. die Schiedsrichter-Strenge oder die Austragungsorte. **(hl)**

UPDATES & DISKETTEN-ALTERNATIVEN

Wer seinerzeit die Disketten-Version von »Anstoss« gekauft hat, kann die WM-Edition solo erwerben. Sie kostet knapp 80 Mark, läuft auch ohne »Anstoss alt«, hat aber weder die Sprachausgabe noch die Intro-Animationen der CD-Version.
Sie dürfen auch vom Disketten-Anstoss auf die CD-ROM-Version upgraden: Gegen Einsendung der Original-Disketten und 60 Mark an Ascon/Gütersloh soll dieser Service angeboten werden.



Durch schlaue Antworten auf Reporterfragen sammeln Sie Image-Punkte und bauen Ihre Kickern moralischen auf



IM WETTBEWERB

Aufs CD-ROM wurden neben dem Klassiker Anstoss die neue WM-Edition plus deutliche Sound-Verbesserungen gepackt – da springt auch beim Spielspaß eine Aufwertung heraus. Hoffnungslos abgeschlagen plaziert sich dagegen die Windows-Neuerscheinung Premier Challenge. Wer als WM-Begleitung statt eines Strategiespiels lieber eine Fußball-Actionsimulation sucht, sollte bei FIFA Soccer zum Joystick greifen.

ANSTOSS WM-EDITION (CD)	**86**
Anstoss	85
FIFA Soccer	85
Bundesliga Manager Pro	83
Premier Challenge	31



ANSTOSS WM-EDITION

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Ascon
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Englisch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Enthält sowohl die alte Anstoss-Bundesligavariante als auch die neue WM-Edition plus Sprachausgabe.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.



HALL OF FAME

SWOTL

Geheimwaffen gegen die alliierte Übermacht – LucasArts' makabrer Simulationsklassiker »Secret Weapons of the Luftwaffe« glänzt durch anspruchsvolle Action.



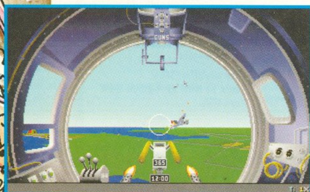
Der Himmel über Berlin ist voll von deutschen Flugzeugen

Bei Spielen von LucasArts denken die meisten an Adventures wie »Day of the Tentacle« oder die Star-Wars-Umsetzungen »Rebel Assault« und »X-Wing«. Doch Anfang der 90er Jahre brachte die Firma um Star-Wars-Schöpfer George Lucas eine Flugsimulation auf den Markt, die schon damals mit verschiedenen Einsatztypen und historisch nachgebildeten Missionen glänzte. »Secret Weapons of the Luftwaffe« ist zwar nach heutigen Maßstäben grafisch nicht mehr ganz auf der Höhe, reizt aber durch die Möglichkeit, als Pilot oder Heckschütze in rund 15 verschiedenen Flugzeugen zu fliegen.

Die Programmierer haben sich bei »SWOTL«, wie Secret Weapons of the Luftwaffe gerne abgekürzt wird, nicht nur auf die bekannten Maschinen gestützt. Auch deutsche Geheimwaffen wie der Nur-Flügel-Jäger GO 229 A-0 werden simuliert. Ein zusätzlicher Taktik- und Strategieteil erlaubt Ihnen Eingriffe in die historischen Gegebenheiten. Auf deutscher Seite können Abfangjäger positioniert oder die Waffenproduktion bestimmter Fabriken bestimmt werden. Als alliierter Kommandant stellen Sie die Bombereinheiten zusammen oder verteilen Ihre Luftflotte auf strategische Punkte.

Aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen kann der Spieler sowohl in Jägern als auch in Bombern. In einem Bomber ist es aber reizvoller, dem Autopiloten das Steuer zu überlassen und sich höchstpersönlich hinter die acht verschiedenen Geschütztürme zu schwingen, um angreifende Flugzeuge abzuschießen. Das schnelle Wechseln von einer Position zur nächsten sorgt für schweißtreibende Action.

Zu »Secret Weapons of the Luftwaffe« sind vier Zusatzdisketten mit zusätzlichen Flugzeugen und entsprechenden Missionen erschienen, die zusammen mit dem Hauptprogramm inzwischen auf einem CD-ROM namens »Classic Simulations« vereint wurden. Die Missionsvielfalt reicht locker an den modernen Rivalen »Aces over Europe« heran, nur bei der Technik merkt man SWOTL das Alter an. **(fs)**



Für einen Bomber waren die Heckschützen überlebenswichtig

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...LucasArts außer Secret Weapons of the Luftwaffe noch zwei andere Flugsimulationen veröffentlichte? »Battlehawks 1942« spielt im Pazifik, während »Their finest Hour« ein direkter Vorgänger von SWOTL war und den Luftkrieg über England simulierte. Alle drei Programme wurden jetzt als CD-ROM-Sammlung »Classic Simulations« wiederveröffentlicht.**
- **...die SWOTL-Autoren Lawrence Holland und Peter Lincroft seitdem nicht auf der faulen Haut lagen? Dieses Team schrieb für LucasArts auch den »Raumschiff-Flugsimulator« X-Wing.**
- **...das relativ hohe Alter von »Secret Weapons of the Luftwaffe« Probleme machen kann? Ältere Versionen des Spiels bestehen nämlich auf ein paar DOS-Kommandos, die in MS-DOS 6.2 nicht mehr enthalten sind. Die neueste SWOTL-Version 2.2 ist von diesem Fluch befreit.**



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flug-Simulation
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,– (auf der CD-ROM-Sammlung »Classic Simulations« inkl. aller Zusatzdiskette
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Historische Flugzeuge und Prototypen können auf beiden Seiten geflogen werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.





Stiftung Spieletest

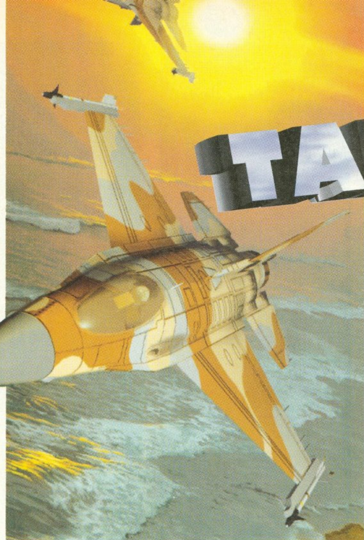
Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt.
Bei der »Stiftung Spieletest« sind diese Regeln außer Kraft gesetzt. Hier gibt jeder Tester mit einer Wertung von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats ganz privat interessieren. Eigenarten sind auf dieser halben Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden.
Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine alternative Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Aegis (CD)	◆	◆	◆	◆
Al-Qadim: The Genie's Curse	◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆
Anstoss WM-Edition (CD)	◆◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆	◆◆◆◆
Archon Ultra (CD)	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
Battle of South Pacific	◆	–	◆◆	◆
Companions of Xanth (CD)	◆◆	◆◆◆	◆◆◆	◆
Diggers	◆◆◆	◆◆	◆◆	◆◆
Dimo's Quest	◆	◆	◆	◆◆◆
FIFA Soccer	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
Jack Nicklaus (CD)	◆◆◆	◆	◆	◆
Lemmings 2 (CD)	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆	◆
Lost Files of Sherlock Holmes (CD)	◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
Pinball Dreams 2	◆◆◆	◆◆◆	◆◆	◆◆◆
Premier Challenge	◆	◆	◆	◆
Quarterpole	◆	◆	◆	◆
Red Crystal	◆	◆	◆	◆
Reunion (CD)	◆◆	◆	◆◆	◆
Rings of Medusa Gold	◆	◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
Robinson's Requiem	◆◆	◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆
Rüsselsheim	◆◆	◆◆	◆◆	◆
Sabre Team	◆	◆	◆	◆
Sam & Max (CD)	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆
Sim City Enhanced (CD)	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
Space Hulk (CD)	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
Star Trek 25th Anniversary (CD)	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
Syndicate Plus (CD)	◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
Theme Park	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆
UFO (CD)	◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
Warlife	◆	◆	◆	◆
WeeBee Worlds	◆	◆◆	◆	◆

DIE 5 INTERESSESTUFEN IN DER TABELLE:

◆ = **Würde ich freiwillig nie anrühren.**
◆◆ = **Kann man sich zur Not mal antun.**
◆◆◆ = **Durchschnitt – weder heiß noch kalt.**
◆◆◆◆ = **Interessiert mich ernsthaft.**
◆◆◆◆◆ = **Genial! Genau meine Art von Spiel.**
– = **Sorry, nicht gesehen. Kann ich nicht bewerten.**



Flugsimulationen im Vergleich:

TAKEOFF!

Die Software-Produzenten haben das Verlangen der PC-Besitzer nach Action im Luftraum erkannt und überschwemmen den Markt mit neuen High-Tech-Simulationen. Grafisch hat sich in letzter Zeit einiges getan, doch wie sieht's mit dem Spielspaß aus? Wir stellen Ihnen fünf empfehlenswerte Titel vor, die für Simulationsfans und Action-Freunde reizvoll sind: Strike Commander, T.F.X., F-14 Fleet Defender, F-15 Strike Eagle III und Comanche.

Um Ihnen eine konkrete Kaufempfehlung geben zu können, haben wir uns auf den Bereich der Action-orientierten Simulationen von modernsten Flugvehikeln konzentriert. Komplizierte Hardcore-Simulationen wie Falcon 3.0 oder Tornado haben wir ebenso ausgeklammert wie zivile Titel à la Flight Simulator 5. Auch die Simulation von Propellermaschinen wurde nicht berücksichtigt; um die kümmern wir uns demnächst in einem eigenen Feature.

Nur Fliegen ist schöner als ein Flugsimulator. Rasante Action trifft auf modernste High-Tech: 5 hochgezüchtete Simulationen kämpfen um den Sieg am Pixel-Himmel.

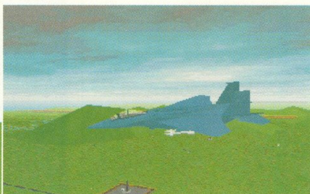
Maverick an Iceman: Du hast einen Bandit an deinem Six! Ich hol' ihn mir!« Kurz darauf hat die Tomcat eine MiG vor der Nase. Ein wilder Luftkampf entbrennt. Tom Cruise alias Maverick hat uns in Top Gun deutlich gezeigt, was man alles mit einer F-14 anstellen kann. Ach, das würden Sie auch gerne einmal probieren? Wenn Sie einen leistungsfähigen PC besitzen, ist das kein Problem mehr. Die aktuellen Flugsimulationen bieten Ihnen realistisches Flugverhalten und genügend Action, um Ihren Adrenalinpegel drastisch zu erhöhen.



Rechenpower

Wie schnell muß Ihr PC denn nun sein, um unsere fünf Kontrahenten ordentlich zu spielen? Dazu haben wir in der Tabelle »Die Testkandidaten im Überblick« jeweils drei Konfigurationen gewählt, mit denen Sie gerade noch, gut oder optimal spielen können. Strike Commander von Origin ist aufgrund modernster Grafiktechnik enorm Megahertz-hungrig. Auch Comanches Grafiksystem gibt sich nicht mit schwachbrüstigen PCs zufrieden. F-15 III und Fleet Defender stellen aufgrund relativ hoher Detailstufen auch große Ansprüche an den Rechner. T.F.X. ist schon mit einem 386er ab 33 MHz zufrieden, hat aber auch die einfachste Grafik.

Grundsätzlich gilt: zu schnell kann ein Rechner gar nicht sein. Unterhalb eines 386-Systems hebt man erst gar nicht vom Boden ab. Achtung: Die von den Herstellern auf der Packung angegebene Minimalkonfiguration bedeutet nur, daß Ihr Spiel damit läuft – nicht, daß es mit diesem Basissystem auch Spaß macht!



Der Strike Eagle schlägt zum dritten Mal zu: Diesmal hat man der F-15 Texture-Mapping gegönnt

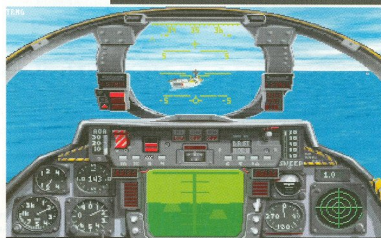
Einsteiger-Tauglichkeit

Nun ist es ganz hübsch anzusehen, was die einzelnen Programme so zu bieten haben. Die entscheidende Frage ist aber: Was nützt mir die beste Grafik, wenn ich die Kiste

nicht vom Boden kriege? Das Problem haben nun auch die Programmierer erkannt und ihren Simulationen Trainingsmodi beschert. Sie können bei allen Programmen vor dem Start einstellen, wie realistisch sich Ihr Flugzeug verhält und die wichtigsten Manöver üben. Anfänger und Freunde gepflegter Action sollten eher zu einfachen Einstellungen mit gutmütigem Flugverhalten oder automatischen Landungen zurückgreifen. Profis können sich dagegen mit komplizierten Waffensystemen und Radarschirmen herumschlagen. Prinzipiell läßt sich aus jeder der fünf Simulationen ein grafisch leckeres Ballerspiel machen.



Die größten Herausforderungen bieten die beiden Simulationen von Microprose. Gerade die im höchsten Schwierigkeitsgrad auf realistisch getrimmten Radarschirme der F-15 beziehungsweise F-14 sind nichts für Anfänger. Happig wirkt oft die Tastaturbelegung, doch mit den beigelegten Referenzkarten und etwas Geduld sollte dieser Punkt bei keiner der fünf Simulationen ein ernsthaftes Problem sein.



Bei Fleet Defender können Sie mit anspruchsvoller Luftkampf-Action rechnen

Am schnellsten zu beherrschen ist zweifellos Comanche. Der Joystick für die Richtung und zwei Tasten zum Steigen und Sinken: So einfach geht das. Mit einer weiteren Taste können die Waffen gewechselt werden, die Bildschirme sind bequem über die Zahlentasten erreichbar.

Richtige Trainingsmöglichkeiten bietet nur Strike Commander. Dort können Sie in einem speziellen Fluggebiet alles üben, was Sie später brauchen: Navigation, Manövrieren, Bombenabwurf und natürlich auch den Luftkampf gegen beliebig viele Gegner. Auch in Fleet Defender ist das mit der Option Scramble möglich. T.F.X. bietet neben dem Arcade-Modus zehn Trainingsmissionen, ohne die Sie Ihren Dienst bei einer Staffel nicht antreten können.

Bei F-15 III werden Sie gleich ins kalte Wasser geworfen. Comanche bietet für Einsteiger zuerst leichtere Missionen an, deren Schwierigkeitsgrad sich langsam steigert. So können Sie sich mit den Waffensystemem und Ihren Gegnern vertraut machen.

Grafik-Ansichten

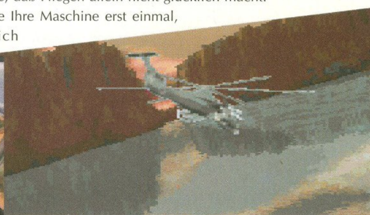
Eines ist allen Flugsimulationen gemein: Mit ein paar Tasten können Sie sich Ihre Flugmaschine von außen ansehen, zoomen und eine imaginäre Kamera frei drumherum fliegen lassen. Nur Comanche geizt hier. Allerdings ist die Außenansicht des Helikopters ohnehin nicht so reizvoll wie die Sicht aus dem Cockpit. Apropos Cockpit: Natürlich können Sie auch als Pilot in alle Richtungen gucken. Am besten geht das bei Strike Commander: Mit dem Joystick dürfen Sie Ihren Kopf stufenlos in alle Richtungen drehen, die Instrumente Ihrer F-16 Falcon werden perspektivisch verzerrt – hervorragend, um den Gegner auszumachen. Bei T.F.X. geht's so ähnlich, aber nur in 60-Grad-Schritten. Hier können Sie den berühmten Stealth-Fighter F-117A, den Eurofighter 2000 und die F-22 Superstar fliegen. Mit letzterer hebt man auch bei Strike Commanders Zusatzdiskette »Tactical Operations« ab.



Die Microprose-Simulationen der F-14 Tomcat und der F-15 Strike Eagle lassen Sie zwar auch Ihren Kopf drehen, doch für den Luftkampf geht das viel zu langsam. Comanche verzichtet auf dieses Feature, da bei einem Hubschrauber vom Typ RAH-66 auch in der Realität die Sicht nach hinten und oben eher eingeschränkt wäre.

Action-Lastigkeit

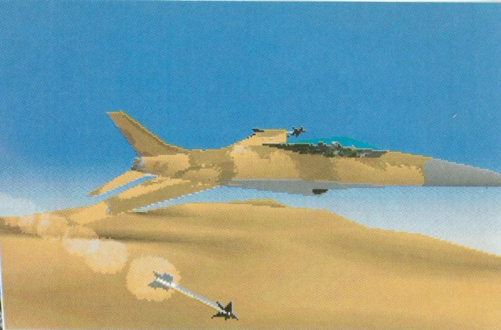
Haben Sie schon etwas Erfahrung mit Flugsimulationen, dann wissen Sie, daß Fliegen allein nicht glücklich macht. Beherrschen Sie Ihre Maschine erst einmal, wollen Sie sich



Mit Comanche jagen Sie im rasanten Tiefflug durch realistische Schluchten

TAKEOFF!





Sie erkennen bei Strike Commander sogar den Piloten im Cockpit seiner F-16

auch mit einem Gegner messen. Im Luftkampf (Dogfight) können Sie zeigen, was Sie gelernt haben. Doch nicht alle Programme sind dafür ausgelegt. Die modernen Jets kämpfen in der Regel nach dem Prinzip, ihre Gegner auf dem Radarschirm auszumachen. Wer zuerst die Raketen abfeuert, hat meist gewonnen.

Dieses Problem besteht vor allem bei T.F.X. und F-15 III. Dort müssen Sie so handeln, um zu überleben. Mit dem Helikopter können Sie in Comanche schon eher zum Jäger werden. Schleichen Sie sich durch enge Schluchten an die Panzer heran oder hetzen Sie einen feindlichen Hubschrauber durch die Berge.

Luftkampf-Action à la Top Gun bietet Fleet Defender. Dort bekämpfen Sie vor allem Luftziele und haben auch mit der Bordkanone Chancen, einen Gegner vom Himmel zu holen. Am besten funktioniert der Dogfight bei Strike Commander. Dort müssen Sie sogar mit der MG kämpfen, da Sie nicht immer genug Raketen haben. Fetzige Luftkämpfe sind so vorprogrammiert. Einzig F-15 III bietet eine interessante Zwei-Spieler-Option an. Da die F-15 zweisitzig ist, müssen Sie auch zwei Funktionen übernehmen. Zum einen sind Sie der Pilot, zum anderen der Waffenoffizier auf dem Rücksitz. Per Modem können Sie einen anderen Spieler entweder als Flügelmann oder als Waffenoffizier engagieren – oder Sie unterstützen einen Freund.

In den Spielen Strike Commander und Fleet Defender dürfen Sie auf die Unterstüzung eines Flügelmannes bauen. Dieser gehorcht Ihren Befehlen und kann Sie bei Angriffen decken oder Ziele angreifen. Allerdings hat Microprose bei der F-14-Simulation den Zwei-Spieler-Modus von F-15 wieder entfernt. Auch bei Comanche ist der Wingman unverzichtbar, da Sie manche Missionen ohne seine Hilfe nicht bewältigen können.



Strike Commander hat als einziges der fünf Kontrahenten eine durchgehende Story – inklusive zarter Liebesgeschichte

Die Handbücher

Wenn Sie Ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen wollen, führt normalerweise kein Weg am Handbuch vorbei. Gerade Flugsimulationen mit ihrer Vielfalt an Missionen sind ohne Anleitung kaum vernünftig spielbar. Micro-

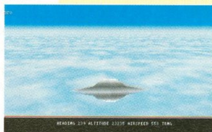
AUCH SPASS MUSS SEIN

Selbst wenn militärisch angehauchte Simulationen meist eine eher ernste Angelegenheit sind, haben die fünf vorgestellten Spiele doch die eine oder andere lustige Überraschung parat – freiwillig und unfreiwillig.

BESTER GAG: MiGs und andere Flugzeuge als Gegner sind ja altbekannt. Doch fliegen Sie bei Fleet Defender eine Mission im Nordkap, flattert Ihnen schon mal ein Flugdrache über den Weg. Im berühmt-berüchtigten Bermuda-Dreieck können Sie dagegen auf UFO-Jagd gehen – ausgerechnet an Halloween...

SCHÖNSTER FAUXPAS: Handbuchübersetzungen sind oft eine Quelle unfreiwilliger Komik. Microprose ist kürzlich ein netter Fehler unterlaufen. In der allgemeinen Fluganleitung zu Fleet Defender wird empfohlen, bei einer offensichtlich nicht mehr zu rettenden Landung auf einem Flugzeugträger den Nachbrenner einzuschalten und durch Drücken der »G«-Taste einen Gang rauf zu schalten.

Seltsam, denn normalerweise bewirkt das Drücken von »G« das Einziehen (engl.: raise gear) des Fahrwerks. Hoffentlich bauen die Übersetzer von Fleet Defender nächstes mal nicht noch einen Rückwärtsgang ein...



Ein UFO sorgt bei Fleet Defender für etwas Abwechslung am Himmel

VON WEGEN »REALITÄTSNÄHE«: Von Realitätsnähe schwärmen die Programmierer aller Flugsimulationen. Dennoch dürfte es nicht nur erfahrenen Piloten die Haare aufstellen, wenn Sie im Rückenflug Freifallbomben abwerfen können. Oder in der selben Situation mit dem Schleudersitz aussteigen können und anstandslos überleben. Gell, liebe T.F.X.-Programmierer...?

SPIEL IM SPIEL: Eine kleine Zugabe legte Origin der Strike Commander-CD bei. Während der Ladezeit der Landschaftsdaten können Sie eine kleine Pong-Variante spielen. Nicht aufregend, aber besser als ein »Bitte warten«-Screen.

GEFÄHRLICHSTER GEGNER: Flakgeschütze, Flugabwehrraketen und feindliche Flugzeuge – damit rechnet der erfahrene Pilot bei jedem Einsatz. Einen bis dato unbekannten, aber nicht zu unterschätzenden neuen Gegner haben Digital Image Design bei T.F.X. gefunden: »Bauern mit Schrotflinten«. Wenn das der EU-Agrarminister wüßte...

Tel. 0 89/66 45 30
Cybersoft-Versand Playcom

IBM-PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Aces over Europe	DV	69.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Anstoss	DV	67.00
Archon Ultra	DV	79.00
Atac	EV	49.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Backdoor Poker T.Orlo.	DV	49.00
Battle Isle 2	**DV**	**77.00**
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DA	66.00
Big Sea	DA	65.00
Bioforge	DV	79.00
Bloodnet	**DA**	**85.00**
Body Blows	DA	55.00
Budokan	DV	35.00
Burntime	DV	79.00
Campaign 2	**DA**	**79.00**
Caribbean Disaster	DV	79.00
Carl Lewis Challange	DA	39.00
Carriers at War 2	EV	77.00
Challenge o.t.5 Realms	EV	89.00
Christoph Kolumbus	DV	79.00
Civilisation	DV	89.00
Civilisation (win)	EV	89.00
Clash of steel	EV	71.00
Clou	DV	82.00
Comanche	DV	89.00
Comanche Data 2	DV	59.00
Crisis in the Kremlin	EV	49.00
Dagger of Amon Ra	**DV**	**39.00**
Darklands	DV	79.00
Das schw. Auge 2	**DV**	**75.00**
Doom	EV	79.00
Dream Poker T.Orlowski	DV	49.00
Eishockey Manager	DV	79.00
Elite 2	DA	65.00
Erben des Throns	DV	65.00
Erotic Puzzle T.Orlow.	DV	49.00
Even more incr.Machine	DV	59.00
Eye of the Beholder 3	DV	79.00
F-14 Fleet Defender	DV	89.00
F-16 Combat Pilot	EV	19.00
F1 (Domark)	DA	69.00
Fantasy Empire	DV	79.00
Fields of Glory	DV	85.00
Flight Sim Toolkit	**DV**	**99.00**
Flight 5.0 Paris	EV	49.00
Flight 5.0 Amsterdam	DV	55.00
Flight 5.0 San Francisco	EV	69.00
Flight 5.0 München	DV	55.00
Flight 5.0 Tyrol	DV	65.00
Flight 5.0 Berlin	DV	35.00
Flight 5.0 New York	EV	49.00
Flight Simulator 5.0	EV	89.00
Flight Simulator 5.0	**DV**	**125.00**
Football Manager 3	DV	64.00
Forgotten Castle	DV	79.00
Freddy Pharkas	DV	62.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Goblins 3	DV	75.00
Hand o.Fate/Kyrandia 2	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00
Hired Guns	DA	79.00
Humans Race	DV	49.00
Inca	DV	85.00
Inca 2	DV	79.00
Incredible Toons	DV	69.00
Indiana Jones 4	**DV**	**49.00**
Indy Car Racing	DV	75.00
International Karate	EV	25.00
Iron Helix	DV	75.00
Jurassic Park	DV	68.00
Kingmaker	DV	65.00
Lands of Lore	DV	55.00
Larry 6	DV	65.00
Lemmings 1	EV	49.00
Lemmings 2	DA	79.00
Liberation Captive 2	DA	65.00
Links 386 Belfry	EV	46.00
Links 386 Innisbrook	EV	46.00
Links 386 Pebble Beach	EV	46.00
Links 386 Pinehurst	EV	46.00
Links 386 Pro	DA	89.00
Lost Vikings	DV	79.00
Lost in Time 1 & 2	DV	85.00
Lothar Matthäus	**DA**	**66.00**
Lure of the Temptress	DV	39.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	**DV**	**79.00**
Maniac Mansion 2	DV	85.00
Master of Orion	DA	95.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NHL Hockey	DA	79.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pacific Strike Speech	DA	39.00
Pacific Strike	**DA**	**77.00**
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	67.00
Preis ist heiß	DV	49.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Privateer	DA	79.00
Privateer Sp.Op.	DA	39.00
Privateer Speech Pack	DA	39.00
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	**DV**	**66.00**
Ragnarok	DV	79.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79.00
Railway Challenge	DV	65.00
Ravenloft	EV	79.00
Retun of the Phantom	DV	89.00
Return to Zork	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
Rome AD 92	DV	59.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	66.00
S.U.B.	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sam & Max	DV	85.00
Schatz im Silbersee	DV	85.00
Sensible Soccer	DA	54.00
Siedler	**DV**	**79.00**
Silverball (Pinball)	DA	55.00
Sim Ant	DV	39.00
Sim City 2000	**DV**	**82.00**
Sim City 2000 Data	EV	39.00
Sim Life	DV	69.00
Sim Life	**EV**	**39.00**
Simon the Sorcerer	DV	84.00
Software Manager	DV	69.00
Space Invader	DV	25.00
Spelunx	EV	69.00
St. Thomas	DV	79.00
Star Lord	DA	89.00
Strike Commander	DA	79.00
Strike Com.Speech Pack	DA	39.00
Strike Com.Tactical Op.	DA	39.00
Striker	EV	55.00
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DA	88.00
Syndicate incl. Data	**DV**	**79.00**
System Shock	DV	85.00
T.F.X	DA	79.00
Take a Brake-Pinball	DV	62.00
Terminator 2 Chess Wars	DA	79.00
Theme Park	DV	85.00
Tie Fighter	**EV**	**84.00**
Tornado incl. Mission Disk	DA	79.00
Tropical Poker T.Orlow.	DV	49.00
Turrican 2	DA	72.00
Twilight 2000	DV	79.00
Ultima 8-Speech Pack	DA	39.00
Ultima 8	DA	79.00
Victory at Sea	EV	79.00
WWF 1 Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Wallstreet Manager	DV	79.00
Willy Beamish (EGA)	DA	39.00
Wing Com. 2 & Speech	DA	79.00
Wings of Glory	DV	85.00
Wordtris	**EV**	**29.00**
Worlds at War	EV	29.00
X-Wing	DA	89.00
B-Wing Mission Disk	DV	42.00
X-Wing Upgrade Kid	DV	55.00
Yserbius	**EV**	**66.00**
Zeppelin	DV	79.00

Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149.00
Comp. Pro Joystick		59.00
Comp. Pro Mini Joystick		59.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick sw		**69.00**
Python 5 (QS-189)	dt	24.00
Saitek Joypad 3	dt	29.00
Saitek Joystick 3	dt	29.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Aegis	EV	119.00
Alone in the Dark	DV	89.00
Anstoss	DV	85.00
Archon Ultra	DV	69.00
Art of Eden T.Orlowski	DV	79.00
Battle Isle 2	**DV**	**79.00**
Beneath Steel Sky	DV	99.00
Bloodnet	DA	85.00
Burning Steel 2	EV	69.00
Burntime	**DV**	**79.00**
Comanche	DV	89.00
Critical Path	**DV**	**89.00**
Daemonsgate	DA	69.00
Das Schwarze Auge	DV	69.00
Diggers	DV	69.00
Dungeon Hack	EV	69.00
Elite 2	DA	65.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-15 Strikel Eagle 3	EV	79.00
Fantasy Empire	EV	69.00
Foxy Clips T.Orlowski	DV	39.00
Freddy Pharkas	DA	79.00
Girls '94 (win)	DV	59.00
Hand o.Fate/Kyrandia 2	DV	79.00
Hard Day's Night	EV	69.00
Hattrick!	DV	85.00
Herbert Grönemeyer	DV	36.00
Inca 2	DV	109.00
Iron Helix	**DA**	**79.00**
Jones i.t Fast Lane	EV	49.00
Journeyman Project	DV	66.00
Kings Quest 5	DA	49.00
Lands of Lore	DV	86.00
Larry 6	**DV**	**77.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 2-The Tribes	DA	59.00
Lost in Time	**DV**	**109.00**
Mad Dog McCree	EV	59.00
Mad News	DV	85.00
Maniac Manison 2	**DV**	**89.00**
Microcosm	**DA**	**99.00**
Microprose 6er Comp.	EV	39.00
Microsoft Golf (Win)	EV	129.00
Might & Magic 3-5	DV	89.00
Monkey Island 1	EV	49.00
Multimedia '94	DV	55.00
Myst	DV	119.00
Outpost	DV	85.00
Paradise Poker T.Orlo.	DV	79.00
Planer incl. Datadisk	DV	79.00
Police Quest 4	DV	79.00
Power Games '94	DV	55.00
Privateer Pack	DA	109.00
Quest for Glorry 4	DV	79.00
Rasenmäher Mann	DV	85.00
Ravenloft	EV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return of the Phantom	EV	88.00
Return to Zork	DA	75.00
Sam & Max	DA	79.00
Sherlock Holmes	DV	89.00
Space Hulk	DV	89.00
Spaceship Warlock	EV	79.00
Strike Commander	**DA**	**85.00**
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DV	89.00
Syndicate Plus	DV	89.00
T.F.X.	DV	89.00
Tie Fighter	EV	85.00
Tornado incl. Mission	EV	77.00
Turrican 2	DA	65.00
Ultima 8 incl. Speech	DV	109.00
Utiliti Box Dos&Win	DV	55.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wizardry 6 & 7	DV	89.00
Zeppelin ext. Version	DV	87.00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.
Versand-Tel.: 089/664530

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: Amiga, Super Nes, Mega Drive und Mega CD Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Schönstr. 91, 81543 München,
Tel. 0 89/66 45 30
Fax 0 89/66 45 62

Microsoft® DINOSAURIER

Der Testsieger und eindeutige Privat-Favorit der PC-Player-Redakteure* jetzt auch in deutsch!

„Gesamteindruck: Sehr gut"
***(PC PLAYER 10/93)**

Mit der deutschen Version von Microsoft Dinosaurier können Sie sich jetzt endlich auch mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Texten faszinieren lassen.

Bereits über die englische Version von MS Dinosaurs urteilte **CD player 1/94**: „Microsoft Dinosaurs wird auch höchsten Erwartungen gerecht.. ... Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht gefesselt ist, dem ist kaum noch zu helfen."

„Das Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung ..." (**CD player 1/94**), machte schon die englische Microsoft Dinosaurs zur „Kaufempfehlung der PC Player-Redaktion." (**PC PLAYER 10/93**)

DM 139,–
incl. Microsoft-Home-CD

Ja, ich bestelle die deutsche Version von Microsoft **Dinosaurier** gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM11,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM15,–
- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– (Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung gegen Nachnahme)

Microsoft Home
DINOSAURS

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102
oder fix faxen: 08121/769-103

Bankverbindung:

BLZ ______

Kto. ______

Bank ______

Meine Adresse: 040752

Name ______

Straße ______

PLZ/Ort ______

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

DMV /SOFTWARE
IMMER VOLLES PROGRAMM!

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

prose baut seine Handbücher stets nach dem selben Prinzip auf: Informationen über die Original-Flugzeuge, Spielbeschreibung, Tips zu Luftkampf, Landungen und anderen grundlegenden Manövern sowie eine detaillierte Liste aller simulierten Waffensysteme. Letzteres Feature ist in allen fünf Dokumentationen zu finden.

Das Handbuch zu Comanche ist recht dünn. Alle Funktionen werden gut und übersichtlich erklärt. Ziemlich nüchtern werden Sie vom T.F.X.-Handbuch in die Simulation eingeführt. Für Neulinge ist es viel zu knapp, ein Tutorial fehlt leider. Profis müssen sich dagegen mit der ungewohnten Tastaturbelegung auseinander setzen. Für Physikstudenten mag die siebenseitige Einführung in die Simulationstheorie mit Aerodynamik und mathematischen Formeln ja ganz nett sein, für Otto Normalspieler ist sie dagegen nutzlos.

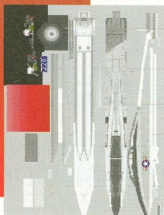
Das Handbuch zu Origins Strike Commander ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Teil 1 beschäftigt sich auf unterhaltsame Art und Weise mit der Story des Spiels. Die Funktionen des Programms und die Steuerung der F-16 sowie ihrer Waffensysteme werden im zweiten Teil beschrieben. Drei Trainingsmissionen – etwas knapp erklärt – sollen Ihnen die grundlegenden Manöver beibringen.

GOURAUD, VOXEL & CO.

RealSpace, Voxel Space, Texture-Mapping und Gouraud-Shading – Begriffe, die im Zusammenhang mit Flugsimulationen immer wieder fallen. Sie haben eines gemeinsam: Ohne sie gäbe es weder die detaillierten Flugzeuge in Strike Commander noch die realistischen Berge in Comanche.

Grundsätzlich fliegen Sie durch eine Welt aus Polygonen. Das sind Vielecke, die für einen Computer realtiv schnell zu berechnen sind. Je mehr Polygone ein Flugzeug bilden, desto realistischer kann es aussehen. Damit es auch eine richtige Oberfläche mit Schrammen, Lackierung und so weiter erhält, wird es mit Texturen »tapeziert«. Texturen sind kleine Bildchen, die um das Objekt gewickelt werden. Da die Grafiken klein sind und aneinander gereiht werden können, brauchen sie wenig Speicher und Rechenaufwand.

Noch realistischer wird die Grafik, wenn mit dem vom Mathematiker Gouraud entwickelten Algorithmus der Lichteinfall auf ein Objekt berechnet wird. So wird ein Flugzeugrumpf durch Schattierungen runder. Diese Techniken hat das Strike Commander-Team kombiniert und auch auf die Landschaften übertragen. Bei Comanche werden Pixel (die einzelnen Pünktchen auf dem Bildschirm) dreidimensional, also mit Volumen erfüllt. Die Kombination aus Volumen und Pixel ergibt die sogenannten »Voxel«.


Hier sehen Sie die Textur für eine F-14



Bei T.F.X. kämpfen Sie mit dem Eurofighter 2000 für die Menschenrechte

Zusatzdisketten und CD-Versionen

Der CD-ROM-Boom macht auch vor den Flugsimulationen nicht halt. Bis auf Fleet Defender sind alle mittlerweile mehr oder weniger verbessert auf der kleinen Silberscheibe verewigt. Novalogic hat Comanche neben einem kurzen, aber sehenswerten Intro die ersten beiden Missionsdisketten spendiert. Da jede der beiden Zusatzdisketten um die 60 Mark kostet, lohnt sich die Anschaffung der CD auch für Besitzer des Hauptprogramms, die wirklich über 100 Missionen spielen wollen.

F-15 III bringt in der CD-Version keine Vorteile. Das 70-Megabyte-Intro können Sie nur häppchenweise ansehen, falls Sie Ihre Festplatte nicht damit belasten wollen. T.F.X. hat ähnlich wie Comanche ein kurzes, belangloses Intro spendiert bekommen. Einzige weitere Ergänzung ist der CD-Soundtrack, der aber nicht nach jedermanns Geschmack

DIE TESTKANDIDATEN IM ÜBERBLICK

	STRIKE COMMANDER	COMANCHE	F-15 III
Typ	Action-Flugsimulator	Actionspiel	Flugsimulator
Preis	ca. 130,-	ca. 120,-	ca. 130,-
Zusatzdisketten	Eine, ca. 60,-	Zwei, je ca. 60,-	-
Preis CD-ROM-Version	ca. 130,-	ca. 120,-	ca. 140,-
Designer	Chris Roberts	Kyle Freeman	Sid Meier, Andy Hollis
Simulierte Flugzeuge	F-16 Falcon	RAH-66	F-15
Inhalt	Robin Hood im Düsenjet	Hubschrauberjagd durch Schluchten	Bombenangriffe und Luftkampf
Läuft ab:	386DX mit 4 MB RAM	386SX mit 4 MB RAM	386 mit 16 MHz und 2 MB RAM
Macht Spaß ab:	486 mit 50 MHz und 4 MB RAM	486 mit 33 MHz und 4 MB RAM	486 mit 50 MHz und 4 MB RAM
Optimal mit:	Pentium mit 8 MB RAM	486DX2 mit 66 MHz und 4 MB RAM	486DX2 mit 66 MHz und 8 MB RAM
PC Player-Wertung (von 100)	88	86	78

CHECKLISTE: DETAILKRITIK

	STRIKE COMMANDER	COMANCHE	F-15 III	FLEET DEFENDER	T.F.X.
Grafik/Sound	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
Anfänger-Tauglichkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Realitätsnähe	Gut	Ausreichend	Gut	Gut	Befriedigend
Actionanteil	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut
Handbuch	Gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
Story	Sehr gut	Ausreichend	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend
CD-Umsetzung	Gut	Befriedigend	Ausreichend	-	Ausreichend
Gesamteindruck	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend



sein wird. Für Strike Commander-Fans und solche, die es werden wollen, ist die CD-Version sehr interessant. Abgesehen davon, daß die erste Missionsdiskette »Tactical Operations« und das Speech-Pack (Wert: jeweils rund 60 Mark) gleich mit dabei sind, sparen Sie sich etwa 50 Megabyte auf Ihrer Festplatte.

Grundlegend neue Aspekte bietet die Missionsdiskette nicht, Sie können aber neben der F-16 auch die F-22 fliegen.

Fazit

Nun wissen Sie zwar, was die einzelnen Kontrahenten zu bieten haben. Doch welche Flugsimulation ist nun die Richtige für Sie? Wenn Sie ein Spiel suchen, daß sowohl für Simulationsfans, die mit kleinen Kompromissen leben können, als auch für die Liebhaber von Ballerspielen reizvoll ist, sind Sie bei Strike Commander goldrichtig. Vorausgesetzt, Ihr System kommt mit den hohen Anforderungen zurecht, bietet das Grafikmonster eine anspruchsvolle Simulation mit genügend zuschaltbaren Hilfen, um auch Anfänger und Bruchpiloten zufrieden zu stellen. Darüberhinaus sorgt die spannende Handlung für viel Motivation.

Wollen Sie dagegen mehr Realitätsnähe und scheuen nicht vor einer längeren Einarbeitungszeit zurück, sollten Sie sich Fleet Defender oder F-15 zuwenden. Action gibt es genug, die Grafik ist vor allem bei Fleet Defender sehr gut und auch Simulationsfreunde können sich an vielen Details erfreuen. Allerdings sind die Unterschiede teils recht groß: als Pilot einer F-15 ist es Ihre Hauptaufgabe, möglichst unbemerkt Stellungen des Gegners zu bombardieren, während Sie bei Fleet Defender Ihren Widersacher in der Luft bekämpfen. Geborene Dogfighter heben also besser mit einer F-14 ab.

T.F.X. bietet einen zwiespältigen Kompromiß aus Action und Simulation.

Obwohl die Tastatur kompliziert belegt ist, wird T.F.X. Actionfans wohl mehr ansprechen, da die Simulationselemente im Vergleich zu Fleet Defender und F-15 zu dürftig sind. Wenn Sie aber keinen hochgezüchteten PC haben und vor einer gewissen Einarbeitungszeit nicht zurückschrecken, ist T.F.X. für eine schnelle Runde – vor allem im Arcade-Modus – gut geignet.

Comanche hat von allen fünf Spielen am wenigsten mit einer Simulation zu tun. Prinzipiell sind Hubschrauber schwerer zu fliegen als Flugzeuge. Darum haben die Programmierer dem Helikopter ein paar nette Einrichtungen spendiert, mit denen Sie beispielsweise im Tiefflug unbeschwert rasen können, ohne dort zu zerschellen. Mit der zweiten Missionsdiskette können Sie aber ein paar der Hilfsfunktionen abschalten, was das Spiel etwas realistischer und somit auch schwerer macht. Simulationsfreaks werden mit Comanche wohl kaum glücklich werden, Actionfans dagegen um so mehr. Großangelegtes Ballern mit einem Schuß Taktik und einem Hauch Simulation werden mit toller Grafik kombiniert: eine reizvolle Mischung. **(fs)**

F-14 FLEET DEFENDER	T.F.X.
Flugsimulator	Action-Flugsimulator
ca. 130,-	ca. 120,-
-	-
-	ca. 130,-
Scott Spanburg	Martin Kenwright
F-14	Eurofighter, F-22, F-117A
Top Gun zum nachspielen	Fliegen im Dienst der UNO
386 mit 33 MHz und 4 MB RAM	386 mit 33 MHz und 2 MB RAM
486 mit 33 MHz und 4 MB RAM	486 mit 33 MHz und 4 MB RAM
486 mit 66 MHz, Local-Bus und 8 MB RAM	486DX2 mit 50 MHz und 8 MB RAM
81	71

Shareware und Public Domain

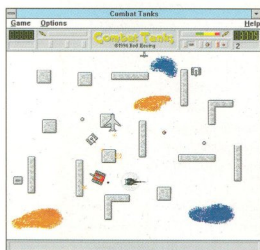
NEUE FISCHE AUS DEM SHAREWAREPOOL

Taktik-Applikation zum Abreagieren, Breakout-Clone für zwischendurch und ein ausgewachsenes Rollenspiel für lange Sommerabende: Combat Tanks, Crazy Crack und Darghul.

● Combat Tanks

Dieses unter Windows laufende Programm ist grafisch und spielerisch äußerst schlicht gehalten, aber trotzdem unterhaltsam: Sie steuern einen kleinen Panzer, der vor- und zurückfahren, wenden, sowie mit zwei Waffen feuern und außerdem Minen legen kann. In einem Labyrinth gehen – aus welchen Gründen auch immer – diverse Gegner auf Sie los, derer Sie sich solange erwehren müssen, bis genug Punkte für den nächsten Level erzielt sind. Herumliegende Minen sollten umtuckert, Extras wie »Lebensenergie« hingegen schleunigst aufgesammelt werden, bevor ein feindlicher Soldat darübertrampelt.

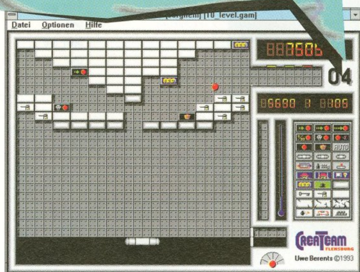
Die kurzweilige Freude, die Combat Tanks bereitet, wird allerdings in der vorliegenden Shareware-Version gekonnt abgetötet: Schon im nach zwei oder drei Minuten erreichten zweiten Level erscheint ein unzerstörbarer Hubschrauber, der bei Beschuß nur einen zynischen Kommentar von wegen »Besorgen Sie sich die Vollversion« von sich gibt. Aufgrund dieses netten Einfalls ist das Spielerleben spätestens im dritten Level unweigerlich beendet. Ob es eine gute Idee ist, den testenden Spieler so frühzeitig und massiv zum Kauf der Vollversion nötigen zu wollen?



Combat Tanks: Nette Action, aber in der Shareware-Version stark eingeschränkt.

● Crazy Crack

Breakout-Plagiate finden sich gerade im Shareware-Bereich wie Sand am Meer. »Crazy Crack« für Windows hat aber seine Stärken und Besonderheiten. Neben benutzerfreundlichen Optionen wie dem Laden und Speichern von Spielständen gibt es ca. 30 verschiedene Spezialsteine, die entweder sofort einen Bonus oder Malus bringen, oder solange aktiv sind, bis sie ein weiteres Mal getroffen werden. Hierbei können sich aber nützliche Extras wie eine Automatik-Steuerung des »Schlägers« urplötzlich ins Gegenteil verkehren, wenn z.B. durch den nächsten Spezialklotz



Nur noch ein Ball übrig und den Level nicht mal zur Hälfte abgeräumt: Hektik frei nach Crazy Crack.

der Ball zu einem zerstörerischen Totenkopf wird: Brav bringt die Automatik den Schläger an die richtige Stelle, und ebenso brav explodiert derselbige bei Kontakt mit dem Todesball. Untermalt wird das grafisch schlichte Geschehen von nett klingenden Geräuscheffekten. Die rechte Maustaste hält das Spielgeschehen an bzw. befördert das Crazy-Crack-Fenster in den Hintergrund. Steuern läßt sich das Programm ausschließlich mit der Maus, der anfänglich recht geringe Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an. Die Shareware-Version ist auf 10 Levels begrenzt und enthält im Gegensatz zur Vollversion keinen Level-Editor. Zudem trifft der Ball ab und zu auf »Shareware-Steine«, die eine das Spiel unterbrechende Aufforderung auf den Schirm bringt, doch bitte die Vollversion zu bestellen.

Als kleine Abwechslung für zwischendurch ist Crazy Crack ohne weiteres zu empfehlen – allerdings nur, wenn Sie die gefürchtete Breakout-Übersättigung nicht schon befallen hat.

● Darghul

Erinnern Sie sich an »Ultima 6«? Stellen Sie sich die Grafik ein wenig schlichter, die Handlungsmöglichkeiten etwas begrenzter und die Komplexität deutlich geringer vor – und



Führt diese Leiter nur in den Keller, oder aber in einen düsteren Dungeon mit hohem Monsterdurchsatz?



Ein Gespräch bringt es zutage: Selbst in Darghul liest man PC Player...

übrig bleibt »Darghul«, ein für Shareware-Verhältnisse sehr gutes Rollenspiel, das vollkommen in Deutsch gehalten ist. Zur Handlung: Als Sie eines Tages zum Haus Ihrer Eltern in Waldanger zurückkehren, finden Sie nur noch verkohlte Überreste und Leichen. Beim Melden des Überfalls in der nahen Hauptstadt werden Sie nicht etwa von grimmigen Gangsterjägern unterstützt, sondern kurzerhand ins Gefängnis geworfen. Was ist nur mit König Gibur los, der früher als gerechter Herrscher bekannt war, jetzt aber Großmachtsallüren entwickelt hat? Wo kommen die ganzen Ork-Soldaten her, die seltsamerweise die alten Wachmannschaften ersetzt haben? Von vielerlei Fragen und mächtigen Rachegelüsten erfüllt brechen Sie aus dem Gefängnis aus und beginnen Ihre Nachforschungen.

Sie steuern in Darghul per Joystick oder Maus einen einzigen Charakter. Es gibt diverse Städte zu erkunden, zwischen denen durch Anklicken ihrer Namen auf einer Landkarte hin- und hergereist wird. Unter den Städten befinden sich meist Dungeons, die ebenso wie die Oberwelt durchgehend in netter 2D-Grafik gezeigt werden. Ihr Inventory ist ständig eingeblendet, außer bei Gesprächen, bei denen Sie in Ultima-Manier Stichworte anklicken, um weitere Informationen aus Ihrem Gegenüber hervorzukitzeln. Sie können Behälter öffnen, verschiedene Rüstungen und Waffen verwenden und sollten immer ein Auge auf Ihrer Nahrungsversorgung haben. Begegnen Ihnen Gegner, so können Sie in einen Kampfmodus schalten, wodurch die aktive Waffe gezogen und rundenweise auf den Gegner eingeprügelt wird. Zweihandwaffen sind natürlich effektiver und von größerer Reichweite, dafür aber auch schwieriger zu beherrschen. Überhaupt ist eine bessere Rüstung oder Waffe für einen Ungeübten meist weniger zu empfehlen, als eine eigentlich schlechtere, die dafür leichter zu handhaben ist. Reichen Ihre normalen Kräfte zum Überleben eines Kampfes nicht aus, hilft vielleicht ein magischer Trank oder ein Zauberspruch.

Von der technischen Seite her läßt sich nach Shareware-Maßstäben an Darghul nichts aussetzen. Besonders gefallen kann die Story: Sie werden zügig in die Auseinandersetzung zwischen mehreren Städten verwickelt, wobei durch einige kleine Tricks tatsächlich der Eindruck entsteht, als würde die Rahmenhandlung voranschreiten. Am Schluß sind selbstverständlich Sie es, der dem Guten zum Sieg über das gnadenlos Böse verhilft und nebenbei seine hingemeuchelten Eltern rächt.

Im Gegensatz zu Combat Tanks ist die Schnupper-Version von Darghul äußerst fair gehalten: Ungefähr die Hälfte kann durchgespielt werden, bevor Sie von den wichtigen Personen zum Kauf der Vollversion aufgefordert werden. Für Fans von 2D-Rollenspielen ist Darghul die verlangten 50 Mark plus Porto auf jeden Fall wert. **(la)**



»Voodoo Doll«

PUPPENKISTE

Windows hat schon so manchen Fluch ausgelöst – jetzt kann sogar verflucht werden: Die digitale Voodoo-Puppe ist da! Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Shareware-Programmierer.

Wir alle waren einmal hoffnungsvolle Idealisten, die an eine bessere Welt glaubten. Doch nur allzu rasch entdeckt der reifende Jüngling, daß es neben abstürzenden Rechnern noch andere Gemeinheiten im Leben gibt: Mitmenschen! Der Homo Sapiens an sich ist aggressiv und skrupellos. Dieser Umstand bedarf keiner Ausreden, sondern ist im Rahmen der Evolution entschuldigt. Doch was tun, wenn pampige Kassierer, raunzende Telefonistinnen und andere Vereitler vollendeten Lebensglücks mit robuster Barschheit zuschlagen? Der Höhlenmensch ließ sich da keine Magengeschwüre wachsen; er griff in solchen Fällen fröhlich zur Keule (ergo war seinerzeit auch die Lebenserwartung deutlich niedriger). Die Fesseln der Zivilisation halten uns an, zu subtileren Mitteln des Aggressisonsabbaus zu schreiten. Voodoo ist ein düsterer Kult, der im fernen Afrika geboren wurde. Man forme eine Wachspuppe, dekoriere sie mit einem Haar des Lieblingsfeindes und greife zur Stecknadel: An die richtige Stelle gepiekt, entstehen dem Opfer Schmerzen und Pein in der entsprechenden Körperregion. Je nach Nadel lassen sich individuelle Flüche von der Krankheit bis zum Tod aussprechen. Ein verlockender Gedanke, aber nach modernsten Erkenntnissen der Wissenschaft in das Reich des Aberglaubens zu verbannen... oder? Sensitive PC-Anwender, die kürzlich erst »Gabriel Knight« gespielt haben, prickelt's kühl den Nacken rauf und runter. Steckt ein Körnchen Wahrheit hinter den Mythen? Habe ich das Zeug zum großen Voodoo-Meister? Und wird mir das Rumgeschnitze an der Wachspuppe den Wohnzimmerteppich ruinieren?

Voodoo ist ein tolles Hobby und gibt ein prima Small-talk-Thema auf Stehempfängen ab. Das Handling kann jedoch ins Stressige münden: Lebensgefährtinnen mißbrauchen das Equipment als Stecknadel-Ersatz – und wo soll man die Wachspuppe bis zur nächsten Akupunktur-Session verstauen? In der Schrankwand ausgestellt wirkt das gute Stück auf so manchen Besucher vielleicht doch etwas befremdend.

Voodoo Doll for Windows

Created by Ian Firth
Copyright ©1993 Diversions Software
The author makes NO claims on the functionality of this product. He just went to New Orleans once on vacation and drank a lot, had a very good time and found the art and practice of voodoo to be quite interesting.

Done...

Der Autor verrät seine Inspirationsquelle

Verhexen Sie doch digital – wozu gibt es die Voodoo-Puppe für Windows? Man tippt einen Namen für das Opfer ein, wählt Fluch oder Segen und rammt mit der Maus die Nadel ins Puppenbild – äußerst befriedigend! Ein hilfreiches Schaubild informiert über die Bedeutungen der einzelnen Trefferzonen. Nach getanem Nadelwerk können Sie das Programm folgenlos beenden – oder durch Anklicken von »Effect Curse« ganz offiziell den Fluch aktivieren. Gespenstisch ruckt die Grafik einige Mal, bevor uns der traute Windows-Desktop wieder empfängt.

Doch überlegen Sie es sich gut, bevor Sie die höheren Mächte rufen; der Autor lehnt eine Haftung für Folgeschäden Ihrer Flüche dankend ab. Was freilich nicht heißen soll, daß man das Programm ernst nehmen sollte: Auch wochenlanges Traktieren meiner eigenen Voodoo-Puppe mit den positiven Pins »Pay raise« und »Tax return« erwies sich als fruchtlos. **(hl)**



Jeder bekommt die Nadel, die er verdient: Wen verfluchen wir denn heute?

VOODOO DOLL

HERSTELLER:
Diversions Software, Ian Firth

PREIS:
Shareware
(5 Dollar Registriergebühr)

HARDWARE-MINIMUM:
386er mit Festplatte, VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Streßabbau durch lustvollen Nadeleinsatz.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Putziger als das Tageshoroskop.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Der Fluch funktioniert wirklich!

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Ein kleiner Gag, kurz und schmerzvoll – mehr nicht.

MAN PATCHT NUR ZWEIMAL



Ihr Pagan-Avatar ist zu schwach auf der Brust oder das Bankkonto bei SimCity vorzeitig erschöpft? Kein Problem: Bei uns erfahren Sie, wie Spielstände manipuliert werden.

Die Rubrik »Keine Panik« macht diese Ausgabe mal einen kleinen sommerlichen Ausflug, weg von Katastrophen und Desastern. Statt dessen zeigen wir Ihnen, wie Sie ein Werkzeug, das eigentlich zur letzten Datenrettung auf der Festplatte benutzt wird, zur Wunderwaffe im Kampf gegen Obermonster einsetzen. Ein Disketteneditor eignet sich perfekt zur Manipulation von Spielständen aller Art. Sie benötigen lediglich ein Spiel mit einem gespeicherten Spielstand und einen Disketteneditor aus einem der beiden großen Utility-Pakete. »DE« aus den »PC Tools« und »DiskEdit« aus den »Norton Utilities« sind nahezu identisch zu bedienen und gehören in jeden guten Spielehaushalt.



Vorher – nachher: In unserem Beispiel manipulieren wir einen Avatar

Wir haben uns zwei aktuelle Spiele ausgesucht, an denen wir den Einsatz des Diskeditors vorführen. Dabei gehen wir immer nach demselben Schema vor. Einen oder mehrere Werte, die verändert werden sollen, notieren Sie sich und übertragen diese ins Hexadezimal-System. Dann suchen Sie im gespeicherten Spielstand die entsprechenden Werte. Sehr wichtig: Unbedingt vor jeder Manipulation den entsprechenden Spielstand unter einem anderen Namen nochmals speichern! Wir übernehmen keine Haftung für etwaigen Datenmurks, der beim Herumexperimentieren mit dem Editor entsteht!

Viele Programme speichern die Spielstände nicht immer gleich. Die Anzahl der Leben muß keinesfalls immer im achten Byte stehen, sondern kann je nach Situation auch im siebten oder neunten verborgen sein. Wenn Sie dann trotzdem das achte Byte ändern, ergeben sich nicht die gewünschten Effekte. Sollten allerdings alle Spielstände eines Programms beim Anschauen mit DIR immer die gleiche Länge haben, ist es sehr wahrscheinlich, daß sich auch Hit Points, Leben oder Geldwerte immer an derselben Stelle befinden. Unterscheiden sich hingegen die Dateilängen Ihrer Spielstände, so ist Vorsicht beim Editieren geboten. Verändern Sie deshalb niemals blind die vorher ermittelten Adressen: Selbersuchen ist sicherer und macht Sie zudem über kurz oder lang zum Mogelprofi.

Mehr Geld für SimCity 2000

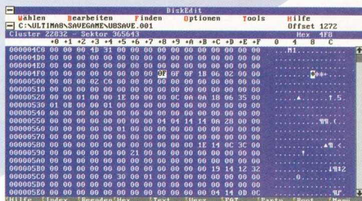
Angenommen, Sie starten ein neues Spiel im mittelschweren Level im Jahre 2000. Der anfängliche Geldvorrat beträgt 10000 – viel zu wenig für Ihre hochtrabenden Bebauungspläne? Kein Problem: Speichern Sie die gerade begonnene Stadt und verlassen Sie SimCity 2000. Nun muß der DiskEditor geladen und erstmal die gemerkten Zahlen ins Hexadezimal-System (siehe Kasten) umgewandelt werden: Aus 10000 (dem Geld) wird 2710; aus 2000 (dem Jahr) wird 07D0. Wechseln Sie nun, falls nötig, in das Sim-City-Verzeichnis (beispielsweise »C:\SC2000\«) und wählen Sie die Datei aus, die aus dem Stadtnamen plus angehängten ».SC2« besteht. Jetzt erscheint auch schon der Anfang des gespeicherten Spielstandes.

Es kann übrigens sein, daß in Ihrem Disketteneditor eine Sperre aktiviert ist, die das Zurückschreiben von veränderten Daten verhindert. Ist dies der Fall, so sollte die Sperre

```
DiskEdit
Wählen   Bearbeiten   Finden   Optionen   Tools   Hilfe
C:\                                               Offset 736
Sektor 328                                        Hex  2E0
NAME     ERW   GRÖSSE  DATUM    ZEIT    CLU    ARC S/G SYS VRS VER VOL
ARTOS    .SYS    1784  5/20/94  04:23p  27980  Arc
ARTOS    .SGM    6648  5/20/94  04:23p  27981  Arc
MIRROR   .FIL  102400  5/24/94  03:09p     10  Arc S/G
TOOLS    .          0  5/20/94  04:48p  36080              Ver
ULTIMA8  .          0  5/24/94  03:10p  24943              Ver
ST       .DOC   36186  5/26/93  01:01a  24097  Arc
ST       .EXE   46965  5/26/93  01:01a  25172  Arc
DEALER   .DOC    1072  5/26/93  01:01a  25217  Arc
README   .DOC    4762  5/26/93  01:01a  25218  Arc
REGISTER .DOC    2023  5/26/93  01:01a  25221  Arc
VENDOR   .DOC    4420  5/26/93  01:01a  25222  Arc
HISTORY  .DOC     573  5/26/93  01:01a  25225  Arc
DESC     .SDI     435  5/26/93  01:01a  25226  Arc
FILE_ID  .DIZ     435  5/26/93  01:01a  25227  Arc
SCANCODE .COM     335  5/26/93  01:01a  25228  Arc
SHOTS    .          0  5/20/94  09:31p  23380              Ver
ARTIKEL  .          0  5/20/94  10:18p  24093              Ver
CONFIG   .SYS     309  5/24/94  11:44a     11  Arc
WINWORD  .          0  5/24/94  11:29a  35488              Ver
Hilfe  Index  Beenden  Hex  Text  Verz  FAT  Partn  Boot  Menü
```

Im Diskeditor wird die Spielstand-Datei ausgewählt


Wir starten die Such-Funktion


Gefunden: Hier wird manipuliert!

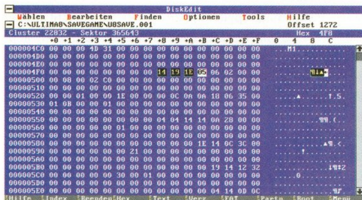
unbedingt abgeschaltet werden, da Ihre Änderungen sonst nicht übernommen werden. Bei DE müssen Sie dazu im Menü »Optionen« den Menüpunkt »Konfiguration« anwählen und dort »Schreibschutz« deaktivieren.
Benutzen Sie nun die Funktion »Suchen« (Im Menü »Finden«) und geben dazu die gemerkte Zahl hexadezimal ein. Wichtig: Achten Sie unbedingt darauf, daß die Suchfunktion auch wirklich auf »Hexadezimal« eingestellt ist, und nicht auf »ASCII«. Beim erwähnten DE z.B. muß dazu der Hex-Knopf angeklickt werden. Der Editor sucht nun nach der eingegebenen Bytefolge und sollte den Cursor an die erste Stelle setzen, an der er fündig wird. Stellen Sie fest, ob dies auch wirklich die einzige Stelle ist, in der die gesuchte Zahl steht, indem Sie den Befehl »Erneut Suchen« auswählen. Wird keine weitere Stelle angesprungen, ist aller Wahrscheinlichkeit nach der richtige Platz gefunden. Ansonsten können Sie durch Ausprobieren herausfinden, bei welcher der beiden Zahlen es sich um Ihren Geldvorrat handelt. Eine zweite Lösung wäre, SimCity 2000 erneut zu starten, etwas Geld auszugeben und dann nach der entsprechend kleineren Geldmenge zu suchen.
Eigentlich sollten Sie keine Probleme haben und gleich am Beginn der Datei (hier: in den Bytes Nummer 47 und 48) ihr Kapital, und ganz in der Nähe (hier: in den Bytes Nummer 32 und 33) das Spieljahr entdecken. Wird zum Beispiel die »2710« auf »C350« geändert, darf man sich über ein Startkapital von 50000 freuen. Und falls Sie ungern unter Zeitdruck stehen, empfiehlt es sich noch die Jahreszahl (07D0) auf 01F4 umzuschreiben. Sie beginnen dann den Bau Ihrer Metropole im Jahr 500.
Achtung: Da SimCity 2000 seine Spielstände in einem Spezial-Format abspeichert, bei dem sich die Positionen der Bytes im Laufe der Zeit ändern, muß damit gerechnet werden, daß Geld und Jahreszahl bei fortgeschrittenen Spielständen an anderen Stellen stehen.

DAS HEXADEZIMAL-SYSTEM

Wenn Sie Spielstände per Disketteneditor manipulieren wollen, kommen Sie um das Hexadezimal-System nicht herum. Die meisten Disk-Editoren haben eine Umrechnungsfunktion integriert; für den Fall des Falles können Sie die Zahlen aber auch mit Bleistift und Papier umrechnen.
Das Hex-System baut auf der Basis 16 auf, genauso wie unser normales Dezimalsystem mit der Basis 10 arbeitet. Im täglichen Leben geben wir alle Zahlen als Vielfache von Zehn an (Vierhundert sind Vier mal Zehn mal Zehn – jede Zehn steht für eine Null in der Ziffer 400). Da es nicht genug arabische Zahlen für die Darstellung von 16 Werten mit einer Ziffer gibt, behilft man sich mit den Buchstaben A bis F. »A« steht hierbei für »10«, und »F« für »15«.
Was aber ist mit Werten, die größer als 15 sind? Ganz einfach: Links wird – genau wie beim Dezimalsystem – eine weitere Ziffer angefügt. Diese steht nun natürlich nicht für »Zehner«, sondern für »Sechszehner«, so daß z.B. »11« hexadezimal den Wert 17 (1 mal 16 plus 1) ausdrückt. Dies setzt sich für höhere Werte fort, die Hexadezimalzahl »100« entspricht dem dezimalen Wert 256. Genauso wie im Zehnersystem die erste Ziffer von 100 für 10 mal 10 steht, entspricht sie im Hex-System 16 mal 16, eben 256.

Bodybuilding bei Ultima 8

Die Kämpfe bei Pagan sind vor allem zu Beginn ziemlich schwer – wäre es nicht schön, etwas mehr Lebenspunkte oder eine größere Stärke zu haben? Gerade bei Ultima 8 ist aber die Datei mit dem gespeicherten Spielstand sehr groß und unübersichtlich. Trotzdem müssen Sie Ihre Suchmethode nicht ändern: Man notiert sich die drei Charakterwerte des Avatars aus dem Statusfenster, also Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Nach der üblichen Umwandlung in Hexzahlen (zu Beginn: »0F0F0F«) sollten Sie nach diesen drei Zahlen gleichzeitig suchen. Würde beispielsweise nur nach der Stärke gesucht, bekäme man hunderte von Stellen angezeigt, was doch ein wenig viel zum Ausprobieren wäre. Schon der erste Suchvorgang führt zum Erfolg (hier an der Stelle H4F8): Brav steht dreimal hintereinander ein »0F« in der Datei. Ändern Sie diese je nach Wunsch, z.B. auf 14, 19 und 1E (dezimal also: 20, 25 und 30). Nun den Diskeditor verlassen und Ultima 8 neu starten. Achtung: Sie müs-


So sieht die gleiche Stelle nach unserer Änderung aus

HEX-UMRECHNEN LEICHT GEMACHT

Wir suchen beispielsweise den hexadezimalen Wert von 23456. Zuerst müssen wir herauskriegen, wieviele Stellen die Hex-Zahl haben wird. Dazu bedienen wir uns folgender Tabelle:

Hex		Dez
10	=	16
100	=	256
1000	=	4096
10000	=	65536

Da 23456 kleiner als 65536 ist, muß unsere Hex-Zahl auch kleiner als 10000 sein, hat also vier Stellen. Wenn man 23456 durch die nächstkleinere Zahl, 4096, dividiert, erhält man 5, 726... Die Ziffer vor dem Komma ist die erste Stelle unserer Hex-Zahl – 5. Jetzt multiplizieren wir die 5 mit 4096 (Ergebnis: 20480) und ziehen diese Zahl von 23456 ab. Es bleibt 2976 übrig, was nun durch 256 dividiert wird. Das Ergebnis, 11,625, gibt uns die zweite Ziffer.
Da 11 einem »B« entspricht, beginnt unsere Hex-Zahl mit 5B. Der Rest der Dezimalzahl (2976-11*256 = 160) muß nun durch 16 dividiert werden (ergibt glatt 10, also ein »A«). Da für die »Einser«-Stelle nichts mehr übrig bleibt, heißt unsere Hex-Zahl für 23456 demzufolge 5BA0.
Rückwärts geht es mit obiger Tabelle wesentlich schneller. 5BA0 entspricht 5 mal 4096 plus 12 mal 256 plus 10 mal 16 plus Null. Taschenrechner gezückt und wir erhalten wieder 23456 – offensichtlich stimmte die erste Berechnung.

sen nach dem automatischen Laden des letzten Spielstandes nochmals manuell das veränderte »Savegame« laden; erst dann werden die Änderungen angenommen. Viel Spaß mit der neuen Avatar-Intelligenzbestie!

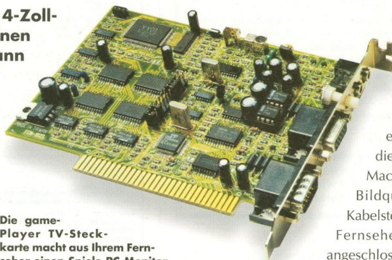
Wenn alles andere versagt...

Sie sehen, das Manipulieren von Spielständen ist gar nicht mal schwer. Wenn die hier vorgestellten Methoden bei Ihrem persönlichen Alptraumspiel nicht zum Erfolg führen, gibt es noch einen Trick: Suchen Sie nicht nach Hex-Zahlen, sondern nach Buchstaben. Per »ASCII-Suche«-Funktion kann man z.B. bei einem Rollenspiel oftmals auch direkt den Namen einer Spielfigur aufspüren.
Angenommen, Sie forschen den Werten 20 und 22 nach (Stärke und Panzerung Ihrer Rollenspielfigur), haben damit aber keinen Erfolg. Wahrscheinlich sind die Werte nicht direkt hintereinander oder aber in anderer Reihenfolge gespeichert. Findet Ihr Diskeditor jedoch den Namen Ihres Helden, ist es sehr wahrscheinlich, daß ganz in der Nähe dieser Stelle die gesuchten Werte stehen. Schauen Sie sich die vor und nach dem Namen stehenden Bytes an – sind eine »20« und eine »22« vorhanden, haben Sie mit ziemlicher Sicherheit die richtige Stelle gefunden und können dem Programm doch noch ein Schnippchen schlagen!
Schlägt selbst die ASCII-Suche fehl, so hilft oftmals auch reines Herumprobieren. Es kann z.B. sein, daß Sie nach »20 30« suchen, aber nichts finden, weil die Werte in der Form »20 00 30 00« abgelegt sind. Warum? Nun, wahrscheinlich können die gesuchten Zahlen größer als 255 werden, so daß zwei Bytes zum Speichern nötig sind. Haben Sie also auf die herkömmliche Art keinen Erfolg, so setzen Sie einfach auf Verdacht ein »00« zwischen zwei gesuchte Werte! **(la/bs)**

FERNSEH-PROGRAMM

Test: »gamePlayer TV«

Schöne Spiele auf ollen 14-Zoll-Monitoren? Wer schon einen großen Fernseher hat, kann diesen als Spiele-Screen benutzen.



Die gamePlayer TV-Steckkarte macht aus Ihrem Fernseher einen Spiele-PC-Monitor

Ein Computermonitor ist eine feine Sache, wenn es um die Eingabe von Texten oder pixelgenaue Business-Grafiken geht. Für Spiele sind sie aber denkbar schlecht geeignet, denn sie sind, salopp gesagt, viel zu gut. Hohe Bildfrequenzen und extrascharfe Pixelränder sorgen für ein gestochen scharfes Bild, welches für die Spiele-Darstellung nicht immer optimal ist. Wenn Sie sich mal Module auf Videospiel-Konsolen wie Sega oder Nintendo ansehen, dann scheinen dort die Grafiken irgendwie »echter« zu sein. Die Auflösung wirkt höher, die Farbauswahl breiter. Dabei haben die Konsolen oft eine niedrigere Auflösung als die 320 mal 200 Pixel einer VGA-Karte. Durch das etwas verwaschenere Bild eines Fernsehers (auch bei Anschluß mit einem RGB-Kabel) wirken die Grafiken aber besser.

Der Grund liegt in den total unterschiedlichen Video-Normen. Das Signal einer VGA-Karte hat eine höhere Bandbreite und damit mehr Bildinformation als ein einfaches Video-Signal aus einem Videorecorder. Außerdem ist das Bild eines Fernsehers im »Zeilensprungverfahren«, neudeutsch auch »Interlacing« genannt, aufgebaut: Statt 50 Bilder in der Sekunde anzuzeigen, werden nur 50 halbe Bilder gezeigt. Die 25 ganzen Bilder werden reißverschlußähnlich in die ungeraden und geraden Bildzeilen aufgeteilt. Den selben Trick verwenden preiswerte Computermonitore bei hochauflösenden Grafiken (1024 mal 768), dort sieht man aber das daraus resultierende Flimmern viel eher als auf einem Fernsehschirm.

Diese unterschiedliche Technik ist auch der Grund, warum Sie einen PC nicht einfach an einen Fernseher anschließen können. Das VGA-Signal, welches nicht interlaced mit 60 Bildern pro Sekunde auf drei Drähten (Rot, Grün, Blau) mit hoher Bandbreite gesendet wird, ist für den Fernseher mit Interlace-Darstellung, 25 Halbbildern pro Sekunde und einer Ein-Draht-Lösung (Composite Video) mit niedriger Bandbreite gleich vierfach inkompatibel. Externe Konverter, die das VGA- in ein TV-Bild verwandeln, gibt es schon seit einigen Jahren, doch diese hatten oft mehrere Macken: Zu teuer, niedrige Bildqualität und eine irre Kabelstöpselei, da Monitor und Fernseher nicht gleichzeitig angeschlossen werden können.

Viele dieser Probleme hat die Firma »AiTech« mit der Steckkarte »gamePlayer TV« ausgeräumt. Sie ist mit rund 500 Mark relativ preiswert und hat den besonderen Vorteil, daß Sie den Monitor nicht abschaltet und Kabel nach dem Einbau nie mehr umgesteckt werden müssen. Sie arbeiten ganz normal mit dem PC weiter, aber wenn Sie auf dem Fernseher spielen wollen, starten Sie ein kleines Programm und stellen Ihren Fernseher in den Video-Modus. Der PC-Monitor kann ausgeschaltet werden oder zeigt weiterhin das Bild.

Der Einbau der Karte ist sehr umkompliziert; die Bildqualität am Monitor wird kaum sichtbar gemindert. Die Fernsehqualität ist bei Spielen im normalen VGA-Modus (320 mal 200) verblüffend gut. Sie können sowohl den Video- wie den SVHS-Eingang des Fernsehers verwenden; wenn Ihr TV-Gerät keinen Cinch- sondern nur einen SCART-Anschluß hat, brauchen Sie noch einen Adapterstecker, den jeder TV-Händler vorrätig hat. Die harten, quadratischen Pixel des Monitors gehen auf dem Fernseher in sanftere Formen über. Bei Spielen mit viel Textausgabe ist das ein Nachteil, aber gerade 3D-Programme wie »Doom« und »Wing Commander« oder Actionspiele wie »Raptor« und »Tubular Worlds« sehen tatsächlich etwas besser aus. Noch dazu ist wahrscheinlich Ihr Fernseher größer als Ihr PC-Monitor und vermutlich auch an zentraler Stelle für satten Stereo-Sound aus der HiFi-Anlage aufgestellt.

Je nach PC-Konfiguration erweist sich ein Teil der gamePlayer-Karte aber als Fluch oder Segen. Eine Soundblaster-kompatible Soundkarte sorgt für Pseudo-Stereo-Sound und wird auch direkt am Fernseher angeschlossen. Haben Sie allerdings schon eine Soundkarte, dann wird die Konfigura-

tion des gamePlayer kompliziert, da sich der Soundteil nicht abschalten läßt. Wenn Sie sowieso nur eine Soundblaster-Karte hatten, nehmen Sie einfach die Karte heraus. Sind Sie aber Besitzer einer SB Pro oder besseren Karte, dann sollte der Audioteil des »gamePlayers« auf ungewöhnliche Adressen und Interrupts gelegt werden, damit sich dieser von Spielen nicht angesprochen fühlt. Ein Schalter, der den Audioteil einfach ausknipst wäre hier von gewaltigem Vorteil.

Wenn Sie Spiele mit Super-VGA-Grafik oder Windows-Programme benutzen wollen, sollten Sie den Monitor nicht gleich wegschmeißen. Die Auflösungen von 640 mal 400 und 640 mal 480 werden entweder in einem flackernden Interlace-Modus gezeigt, oder jede zweite Zeile wird einfach »verschluckt«, die Auflösung also auf 640 mal 200 beschränkt. Das macht Texte unter Windows nahezu unlesbar – aber dafür ist die Karte auch gar nicht gemacht. Für Viel-Spieler, die lieber Ihren Fernseher benutzen wollen, als einen teuren 19-Zoll-Monitor zu kaufen, ist der gamePlayer ein preisgünstiger Weg zum Großbildspiel. Außerdem können Sie mit dem gamePlayer auch einen Videorecorder benutzen, um ihre High Scores oder besten Spielsequenzen zu sichern. **(bs)**

Mehr Informationen zu gamePlayer TV erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler oder bei AiTech, München.



Hier haben wir simuliert, wie bei Spielen wie »Rebel Assault« durch unschärfere Grafik ein lebensechterer 3D-Effekt entsteht. Außerdem sehen Sie das Bild auf einem großen Fernseher auch viel größer, als auf einem Monitor.

STAR KILLER

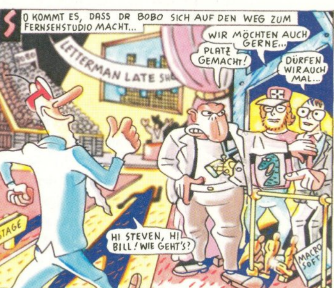
FOLGE 59 "JEDER KRIEGT SEIN FETT AB"

DR. BOBO WILL SEIN GESAMTES VERMÖGEN IN EINE MARKETING-KAMPAGNE STECKEN. PER TELE-SHOPPING SOLLEN CD-ROM-LAUFWERKE MIT HEXUPLE-SPEED IN DER GANZEN GALAXIS VERKAUFT WERDEN. DER ERSTE TV-SPOT IST EIN VOLLER ERFOLG...

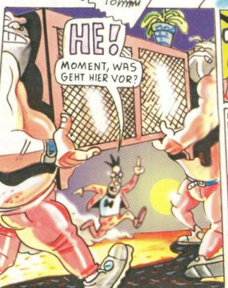
BILDER: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINRICH LENHARDT + BOB SCHNEIDER













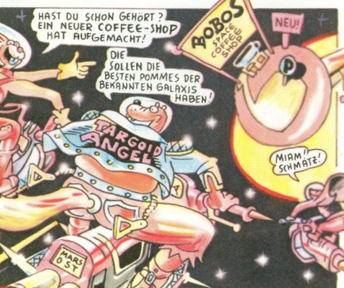












FORTSETZUNG FOLGT...

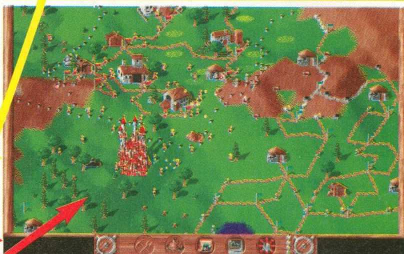
PC PLAYER

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

STRATEGIE-TIPS

BATTLE ISLE 2

Blue Bytes kniffliger Taktikbrocken sorgt für Kopfschmerzen? Unsere Tips für alle 20 Levels helfen Ihnen weiter.

In wochenlanger Arbeit hat Heinz Thissen aus Eupen/Belgien den Computergegner endgültig geschlagen. Seine Erfahrungen aus dem Kampf gegen Titan-Net sollen anderen helfen, auch ohne Hex-Editor »Battle Isle 2« zu meistern.

Die Paßwörter der einzelnen Level sind jeweils in Klammern angegeben.

Level 1 (AMPORGE)

Alle Technotrax-Einheiten müssen zerstört werden. Dieser Level dürfte eigentlich kein Problem sein. Hier geht es nur darum, die gegnerischen Panzer zu vernichten.

Level 2 (JOGRWAI)

Sie müssen die Stadt Pank besetzen und alle gegnerischen Demon-Einheiten liquidieren. Pank liegt im Osten in der Mitte der Karte. Der Vorstoß ist am einfachsten über die Straße im Süden. Man sollte versuchen, zuerst die Stadt Kerth einzunehmen. Dabei muß darauf geachtet werden, nicht auf feindliche Minen aufzulaufen (diese liegen willkürlich verstreut). Die effektivsten Waffen in diesem Level sind die Buggy-Einheiten.

Level 3 (GEGIDOS)

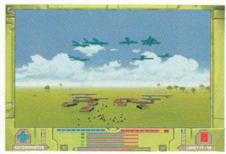
Besetzen Sie das Skom-Zentrum (HQ). Als erstes ist das Depot Dep-0023 einzunehmen; dadurch gelangt man in den Besitz des Kampfpanzerzugs Anaconda. Anschließend sollte man mit den Samurai-Panzern vorstoßen und die Buggy-Einheiten in deren Deckung plazieren. Sie müssen unbedingt versuchen, möglichst schnell die gegnerischen Buggys und Rangers zu vernichten.

Level 4 (WABODAE)

Zwei Flughäfen sind zu besetzen. Zuerst nimmt man mit dem Ranger das Depot Dep-0026 ein. Als nächstes besetzt man die Stadt Hornhill mit einer Demon-Einheit und postiert eine zweite Demon-Einheit in unmittelbarer Nähe. Die zwei Samurai plazieren Sie unweit der Stadt Hornhill. Mit den restlichen Einheiten sollte man nach Süden vorstoßen und den ersten Flughafen einnehmen. Danach muß die Mine auf der Brücke im Süden zerstört werden (Achtung! Nur mit Buggys arbeiten, da sich ein Skull-Bunker in der Nähe befindet). Vorteilhaft ist auch die Vernichtung der feindlichen Radar-Stationen.

Level 5 (BUFASWE)

Besetzen Sie die Stadt Terdon Gent. Als erstes nimmt man die Fabrik Atc-1004 ein. Mit den darin befindlichen Vaders stürzt man sich auf die in der Nähe stehende Pulsar (Passen Sie jedoch auf den Samurai auf). Mit den Patrix-Booten sollte man die feindlichen



Patrix angreifen und die zwei Vader schützen.

In der Fabrik müssen soviele Buggys wie möglich produziert werden. Dann greift man die Technotrax mit den Samurais an und vernichtet den in der Nähe stehenden Buggy. Die südlich stehenden Buggys und den Anaconda zieht man nach Norden. Versuchen Sie, mit den restlichen Einheiten im Süden die Stadt Giltow einzunehmen.

Unter dem Schutz der anderen Einheiten sollte man mit dem Planum-Bagger das Schienennetz im Norden mit dem im Süden verbinden und weiter in Richtung Norden vorstoßen. Die Stadt Tredon-Gent befindet sich ganz oben im Norden und wird durch eine Skull beschützt. Hier gilt es (wie immer), zuerst die feindlichen Fernwaffen zu verwüsten (Buggy, Pulsar, Anaconda und Skull).

Level 6 (GEHAUWA)

Die Werft Terdon und das Zentrum Terdon müssen besetzt werden. Dieser Level ist komplett auf Verteidigung ausgelegt. Wenn der Gegner genügend Einheiten verloren hat, sollte man dessen Ferngeschütze vernichten (zunächst die im Hafen). Im Hafen auf unserer Seite befindet sich ein Versteck (welches Sie unbedingt finden müssen) mit zwei Samurais und zwei Buggys. Diese Samurais sollte man zum Angriff auf die feindlichen Boote benutzen.

Nachdem die Samurais zusammen mit den Ferngeschützen im Hafen vernichtet sind, können Sie mit Hilfe eines Vader und einer Demon-Einheit die feindliche Werft einnehmen. Man sollte auch versuchen, mit dem Planum eine Brücke zu bauen, um einfacher mit den Bodentruppen in den feindlichen Hafen einmarschieren zu können.

Level 7 (OLARIBU)

Das Hauptquartier Titan-Nets und der Partisanen ist zu besetzen. Als erstes sollte man eine Frontlinie zwischen der Stadt Galpaltu und dem Depot Cmp-4213 aufbauen. Man plaziert am besten die Samurai und die Technotrax in der ersten Reihe und die Fernwaffen in der hinteren Reihe. Außerdem sollten Sie ein paar Einheiten nach Osten schicken, um die dort liegenden Depots und vor allen Dingen den Flughafen einzunehmen. Wenn der Gegner genügend geschwächt ist, kann man den Vorstoß nach Süden wagen. Im Süden angekommen, muß man zuerst das HQ der Partisanen einnehmen. Das HQ Titan-Nets sollte man von Westen aus angreifen.

Der Gegner verfügt in diesem Level über zwei neue Einheiten. Es handelt sich hier erstens um den Imperator, welcher auch als fahrende Festung bezeichnet wird. Diese Einheit hat eine enorme Panzerung von 600 und eine gute Durchschlagskraft von 610 auf einer Distanz von zwei Feldern. Zweitens kommt der Elixir hinzu, der als Störeinheit eingesetzt wird.

Level 8 (FITORGE)

Sie müssen die Werften Pem Pont und Texol sowie das HQ Titan-Nets besetzen. Dieser Level ist recht einfach. Man sollte die feindliche Flotte bis in Reichweite der Ferngeschütze kommen lassen. Mit den Ferngeschützen und der eigenen Flotte heizt man dem Gegner so richtig ein. Vordringliches Ziel sind die Rex-Reparatureinheiten und die Zenit-Schlachtschiffe. Danach dürfte es kein Problem mehr sein, mit den warmgeschossenen Zenit-Einheiten die feindliche Küstenverteidigung im Osten zu vernichten, und dann mit den Landungstruppen (Trools-Ranger) die Werften und das HQ einzunehmen.

Level 9 (DAFATWA)

Sie müssen den Klondaris-Flughafen finden und besetzen. Die roten Einheiten sollte man in diesem Level links liegen lassen. Zuerst nimmt man die zwei Depots im Westen ein und packt die Kristalle in einen Transporter. Dann rückt man nach Norden vor und bekämpft die Partisanen-Truppen, bis die Fabrik Atc-Tilte3 eingenommen ist. Diese sollte dann verteidigt werden.

Anschließend packen Sie einen Ranger und zwei Trolls in einen Vader und fahren südöstlich bis zum Depot Tilte. Von hier aus geht es weiter südlich unter Umgehung des Lagers des roten Gegners. Dann begeben Sie sich weiter nach Westen zum Flughafen (wenn man von Buggys angegriffen wird, sollte man die Trolls ausladen und mit dem Vader flüchten).

Level 10 (WABIKDO)

Besetzen Sie das HQ Titan-Nets. Dieser Level ist eine reine Materialschlacht. Um zu siegen, setzt man am besten die Luftwaffe ein. Dazu produziert man soviele Bombereinheiten wie möglich. Das HQ

liegt in der äußersten südöstlichen Ecke.

Level 11 (GEEUSAT)

Erneut ist das HQ Titan-Nets zu besetzen. Als erstes zerstört man alle Brücken. Dazu benutzen Sie die Pulsar- und Stormbringer-Einheiten. Vorerst kann man die Brücken auch mit Minen sichern. Danach werden alle grünen Einheiten und die feindlichen Ferngeschütze in der Nähe des Flusses vernichtet. Dazu eignet sich am besten die Luftwaffe. Wenn dies geschehen ist, reparieren Sie die Brücken wieder und rücken mit den Bodentruppen vor.

Level 12 (KAIMAWA)

Finden Sie die Villa Dengh und besetzten Sie diese. Außerdem müssen Sie alle Einheiten der Partisanen ausschalten. Hier geht es auch darum, die Stadt Garzon zu verteidigen. Hierzu packt man einen Planum in den Dolmen-Transportzug und bringt diesen nach Südwesten. Gleichzeitig holt man auch den Excalibur in die äußerste Reichweite der Stadt. Mit dem Planum bauen Sie eine Brücke und können so mit dem Excalibur weiter vorrücken. Die beiden anderen Planum benutzt man zum Ausbau der Schienenstrecke weiter nach Norden bis zum Flughafen Air-3880. Diesen Flughafen sollten Sie unbedingt einnehmen, um dem Gegner mit einer starken Luftwaffe Probleme zu bereiten. Das gesuchte Ziel Villa Dengh befindet sich im äußersten Nordwesten der Karte (am besten mit Transportflugzeugen zu erreichen).

Level 13 (SIETIBU)

Sie müssen das HQ Titan-Nets besetzen und Khun Kaaps Elixir-Fahrzeug beschützen. Man sollte zuerst versuchen, die gegnerische Luftwaffe und deren Flotte zu vernichten. Die Bodentruppen plaziert man am besten rund um das Elixir-Fahrzeug, welches auf keinen Fall beschädigt werden darf. Den Kampf auf dem Land überläßt man am besten den grünen Einheiten.

Level 14 (GEDEROM)

Das HQ Titan-Nets und die K-Falar-Panzerfabrik der Partisanen müssen besetzt werden. Der Kampf in diesem Level wird hauptsächlich in der Luft ausgetragen. Man sollte zunächst das HQ Titan-Nets einnehmen und die Panzerfabrik erst am Ende mit Luft-Einheiten attackieren.

In diesem Level kommt wieder eine neue Einheit des Gegners hinzu. Es handelt sich um eine Jagddrohne mit dem Namen Thunder. Diese Einheit ist sehr schnell und hat eine gute Durchschlagskraft gegen Luftziele, doch ist die Panzerung ziemlich schwach.

Level 15 (ULUARGE)

Nur das HQ Titan-Nets ist zu besetzen. Dieser Level ist recht einfach. Man sollte wie üblich eine Frontlinie aufbauen und mit den Ferngeschützen (Pulsar, Buggy) arbeiten.

Level 16 (ABUNDWA)

Sie müssen das HQ Titan-Nets und einen Tempel besetzen. Die Schwierigkeit in diesem Level besteht darin, den Tempel aufzustöbern; er befindet sich im äußersten Nordosten. Als erstes ist allerdings der grüne Gegner zu vernichten. Der rote Gegner bereitet keine größeren Schwierigkeiten, da man im Verlauf des Levels noch weitere See-Einheiten hinzu bekommt.

Level 17 (LANADGE)

Alle gegnerischen Einheiten müssen vernichten werden. Der Gegner ist in diesem Level nicht sonderlich stark. Das Problem besteht darin, daß der Spieler nur 16 Züge zur Verfügung hat – also »volle Pulle« aufhalten.

Level 18 (WAFEFAL)

Hier sollen Sie den Eingang zu Titan-Nets Versteck finden und besetzen. Zuerst zerstört man die gegnerische Seeflotte und setzt die eigene Flotte zur Bekämpfung der zahlreichen Panzerzüge ein. Gleichzeitig empfiehlt sich die Einnahme der Energieforschung im Nordosten (Man sollte einen Vader mitschleppen, da sonst der Zugang unmöglich ist). Die Insel nehmen Sie am besten von Norden aus ein. Gleichzeitig sollte man auch in Kulrel einen Stützpunkt einrichten. Das Versteck Titan-Nets befindet sich genau in der Mitte der Insel und ist von zwei Skulls und einer Ionstar umgeben.

Level 19 (BUSALUG)

Das feindliche Kontrollzentrum muß entdeckt und besetzt werden. Ein einfacher Level; man sollte möglichst früh die Radarstationen vernichten, um den Feind blind zu machen. Dann immer der Straße nach in Richtung Norden.

Level 20 (GEKEFZU)

Verschaffen Sie sich Zugang zu Titan-Net und zerstören Sie es. Produzieren Sie als erstes einen Pulsar und bilden Sie diesen zur Elite-Einheit aus. Mit der restlichen Energie produziert man soviele Buggys wie möglich. Die gegnerischen Einheiten dürften kein größeres Problem darstellen.

Man marschiert immer in Richtung Norden. Dort angekommen zerstören Sie zuerst die beiden Skulls am Anfang der Brücke. Dann fährt man mit vier Buggys auf die Brücke und vernichtet die beiden Ionstar am Eingang. Hiernach packt man die zwei Elite-Pulsar in Atlas-Lastkraftwagen, fährt diese auf die Brücke, und sprengt den Eingang. Zu guter Letzt nimmt man Titan-Net mit einem Ranger ein – das war's! (fs)

Das namenlose Grauen lauert in den Tiefen der Erde



SIEDLUNGS-STRATEGIEN

DIE SIEDLER

Schöner siedeln mit Hintergrundinformationen von Blue-Byte-Programmierer Volker Wertich.

Obwohl es gerade das ungehemmte Herumprobieren ist, das »Die Siedler« so spannend macht, sind einige grundlegende und spezielle Informationen dem Spielspaß alles andere als abträglich. Also lassen Sie Ihre kleinen Untertanen doch mal kurz verschnaufen und wenden Sie sich den folgenden Tips zu – sie werden es Ihnen danken.

Zu Beginn

Das Gebiet sollte möglichst eben sein, mehrere Granitfelsen und Wälder enthalten sowie in unmittelbarer Nachbarschaft zu einem größeren Gebirge liegen. Ein in der Nähe befindlicher See wäre auch nicht schlecht. Viel wichtiger ist es jedoch, sich nicht zu lange Zeit mit der Auswahl zu lassen, da auch die Computergegner nach guten Startpositionen Ausschau halten.

Ist das Schloß gesetzt, so sollte zunächst eine Holzfällerhütte nebst Försterbehausung und ein Steinmetzhaus gebaut werden. Achten Sie schon jetzt auf gute Platzausnutzung und effizienten Wegebau. Während die ersten Bauarbeiter zu werkeln beginnen, schicken Sie Geologen in das benachbarte Gebirge. Errichten Sie, falls nötig, sofort eine Wachhütte, um Ihr Siedlungsgebiet in Richtung Gebirge zu erweitern. Ist ein Computergegner in der Nähe, so sollten Sie durch aggressiven Bau mehrerer Wachhütten verhindern, daß er Ihnen allzu nahe kommen bzw. interessante Siedlungsgebiete wegschnappen kann. Haben Sie allerdings etwas Luft zum nächsten Konkurrenten, lassen sich die Materialien anderweitig besser verwenden.

Plazieren Sie nun in Nähe des Holzfällers ein Sägewerk und fahren Sie dann mit dem Bau weiterer Gebäude in der sich eigentlich von selbst aufdrängenden Reihenfolge fort: Minen sollten in etwa zeitgleich mit den ersten Nahrungsproduzenten fertig werden, neue Holzfäller- und Försterhütten sowie Steinmetze kann man immer mal gebrauchen. Die weiterverarbeitende Industrie will aufgebaut werden, wobei Sie natürlich nach dem Prinzip verfahren, eine Goldschmiede nicht wesentlich früher zu bauen, als das erste Gold gefunden wird, etc.

Der Häuserbau

Grundsätzlich sollte versucht werden, mögliche Baustellen für große Gebäude auch wirklich diesen vorzubehalten – stellen Sie im Notfall ein kleines Gebäude lieber ein Stückchen weiter weg. Ferner ist zu beachten, daß die weiterverarbeitenden Gewerbe gute Verbindungen zu ihren Rohstofflieferanten haben; sie müssen aber nicht unbedingt nebeneinander liegen. Zu Beginn sollte man sich in unmittelbarer Nähe des Schlosses einige »große« Bauplätze freihalten, da diese später für die Gold-, Eisen- und Waffenproduktion sehr gut geeignet sind. Lassen Sie um Ihre Farmen herum immer genug Platz, damit der zuständige Bauer seine maximale Anzahl an Ackerfeldern bewirtschaften kann – verzichten Sie lieber auf eine weitere Querverbindung an diesen Stellen. Bei Platzmangel ist es allerdings besser, die Nahrungsversorgung mit den weniger effektiven Schweinezuchten aufzubauen. Fischer sind – außer bei sehr großen Seen – nur zur ergänzenden Nahrungsproduktion geeignet. Daß Burgen oder gar Lagerhäuser nicht direkt an die Grenze zu einem Gegner errichtet werden, sollte selbstverständlich sein.



Die Anzahl von angreifenden Rittern ist nur indirekt entscheidend: Es werden immer Zweikämpfe ausgefochten und die Chancen bei jedem Kampf neu berechnet.

Abgesehen davon, daß Sie durch die vorhandenen Vorkommen beschränkt sind, sollte das Verhältnis von Kohle- zu Eisen- zu Goldbergwerken in etwa 2 zu 1 zu 1 betragen. Fördern Sie aber ruhig mehr Bodenschätze, als gerade zu verarbeiten sind: Golderz im sicheren heimatlichen Schloß ist mehr wert als Golderz, das erst noch gefördert werden muß – wer weiß, was dem entsprechenden Bergwerk in Zukunft zustoßen wird...

Der Warentransport

Nehmen wir an, daß eines Ihrer Sägewerke gerade eine Ladung Bretter hergestellt hat. Das Programm überprüft nun vom Sägewerk aus spinnennetzartig alle Wege bis zur jeweils nächsten Flagge, und von diesen Punkten aus die nächsten Teilstrecken, etc. Dabei werden Wege, auf denen sich der Transport gerade staut, oder auf denen noch gar kein Träger unterwegs ist, nicht beachtet. Das Programm merkt sich nun alle erreichbaren Gebäude, die Holz benötigen (also Baustellen, Bootsbauer und Werkzeugmacher). Selbige fordern mit einer bestimmten Dringlichkeit Holz an, die von ihrem momentanen Lagerbestand abhängt: Ein Werkzeugmacher, der noch mehrere unbearbeitete Holzbretter herumliegen hat, schreit erheblich weniger laut nach Nachschub, als eine Baustelle ohne jegliches Material. Zusätzlich spielen noch die in den Menüs eingestellten Prioritäten der Waren eine Rolle, sowie die Entfernung vom Sägewerk zum Gebäude. Diese Faktoren werden nun gegeneinander abgewogen und das zur Verfügung stehende Holz schließlich auf die Reise geschickt. Nur wenn das Zielgebäude durch Abbruch, verlorene Kämpfe oder extremen Transportstau nicht länger erreichbar ist, wird das Holz wieder für andere Gebäude freigegeben, ansonsten wird es auch dann weiter in Richtung des Gebäudes transportiert, wenn zwischenzeitlich ein anderes Sägewerk den Nachschubbedarf bereits erfüllt hat.

Auch der Transport der übrigen Güter funktioniert nach diesem Prinzip. Und Waren, die gerade niemand benötigt, landen selbstverständlich im Schloß bzw. im nächstgelegenen Lagerhaus.

Entfernungsberechnung und Wegebau

Die für das Programm beim Warentransport relevante Entfernung zwischen zwei Punkten wird in »Anzahl von Wegstücken« gemessen, also in Teilsrecken von Flagge zu Flagge. Die tatsächliche (sichtbare) Länge der einzelnen Etappen wird vom Programm nicht beachtet. Anders sieht es natürlich bei der Entfernungsberechnung für die Rittermenüs aus: Hier ist grob gesagt die Luftlinien-Entfernung entscheidend.

Über den Einfluß von Anstiegen und Gefällen auf die Effizienz einer Teilstrecke gibt folgende Tabelle Aufschluß:

Anstieg/Gefälle	Farbe	Benötigte Zeit
eben	grün	100%
leichte Neigung	hellgrün	125%
mäßige Neigung	gelb	175%
starke Neigung	hellrot	237,5%
sehr starke Neigung	rot	300%

Die zur Berechnung verwendete Neigung einer Teilstrecke ergibt sich aus ihrem »langsamsten« Abschnitt: Auch ein Weg, der bis auf eine einzige starke Neigung vollkommen eben ist, wird als stark geneigt betrachtet.

Deshalb lohnt es meist, durch Umwege beim Straßenbau einen starken Anstieg zu vermeiden: Lieber eine längere, aber vollkommen ebene Teilstrecke bauen, als eine, die auch nur einmal mäßig geneigt ist!

Es gibt aber keine absolut gültige Regel, wie der Wegebau nun optimal zu bewerkstelligen sei. Manches Mal kann in der Praxis die steilere Variante besser sein als der ebenere Umweg, da so vielleicht noch Platz für einen weiteren Weg bleibt: Auch Querver-

bindungen beschleunigen den Warentransport erheblich, da pro Teilabschnitt (also zwischen zwei Flaggen) immer nur ein Träger unterwegs sein kann!

Die Ritter

Stellen Sie die Rekrutierungsquote von »Arbeitslosen« zu Rittern am Anfang so hoch ein wie nur irgendwie möglich – natürlich unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Waffen und der für den Ausbau Ihrer Siedlung nötigen Bevölkerung. Begnügen Sie sich außerdem bei den Besatzungen für Ihre Wachhäuschen zu Beginn in allen vier Entfernungsstufen mit dem Minimum, sofern Sie nicht in konkreter Gefahr sind, von einem Gegner überfallen zu werden. Der Grund: Nur im Schloß können Ritter trainieren und damit ihre Ausbildungsstufe steigern. Wenn Sie also von Beginn an eine große Zahl an Rekruten haben, können diese bis zum tatsächlichen Beginn eines ernsthaften Konflikts kontinuierlich ihre Kampfkraft erhöhen.

Die Stärke von Rittern ergibt sich aus den folgenden zwei Faktoren: Zum einen aus der Stufe des Ritters. Eine um 1 höhere Stufe ist gleichbedeutend mit einer doppelt so großen Kampfkraft, so daß ein Ritter der fünften Stufe ganze sechzehnmal (1x2x2x2x2) so stark ist wie ein Gefreiter (Stufe und Stärke = 1). Zum anderen fließt die Angriffsmoral des Attackierenden erheblich in die Berechnung ein. »Angreifer« ist übrigens im Fall, daß sich verfeindete Ritter mitten in der Landschaft begegnen, immer derjenige, auf dessen Gebiet die Auseinandersetzung nicht stattfindet. Während die Verteidigungsmoral ständig 100 Prozent beträgt, hängt die Angriffsmoral von der Größe der eigenen Goldvorräte ab. In der Anfangsphase des Spiels ist die Angriffsmoral für alle Parteien auf das Minimum von 25 Prozent festgesetzt. Dies bedeutet, daß bei gleicher Stufe zweier verfeindeter Ritter der Verteidiger viermal so gut kämpft, wie der Angreifer, und somit nur mit der mindestens vierfachen Übermacht angegriffen werden sollte.

Beispiel: Ein »Asterix-Ritter« (Stufe 3) greift auf feindlichem Boden einen »Hägar-Ritter« (Stufe 2) an. Die Stärke des Angreifers beträgt (1x2x2)x25% = 1, während es der (eigentlich schlechtere) Verteidiger auf (1x2)x100% = 2 bringt. Die Chance des Angreifers, zu gewinnen, beträgt somit nur 33,3 Prozent. Das Kriegführen zu Spielbeginn will also gut überlegt sein, zumal die Ritter über keine »Hitpoints« verfügen: Entweder besteht ein Ritter seinen Zweikampf, oder nicht – er wird jedoch bei einem Sieg keinen »Schaden« in den nächsten Zweikampf übernehmen!

Kampfstrategien

Grundsätzlich sollten Sie versuchen, einen deutlich schwächeren Gegner eher zu überrennen, wohingegen ein starker oder gar übermächtiger Gegner durch gezielte Einzelaktionen in Schach gehalten werden kann, bis man selbst rüstungstechnisch überlegen ist. Vor allem mannschaftsschwache Wachhäuschen in unmittelbarer Nachbarschaft zu gegnerischen Lagerhäusern und Goldbergwerken stellen wunderbare Ziele dar. Achtung: Ihre Konkurrenten sind sich dieses Umstandes ebenfalls bewußt, also sichern Sie Ihre eigene Rüstungsproduktion durch Wachtürme oder Burgen!

Generell sollten Sie versuchen, ihre stärkeren (trainierten) Ritter möglichst lange im heimatlichen Schloß zu lassen, so daß diese die fünfte Stufe erreichen können. Vor allem zur hinhaltenden Beschäftigung des Gegners reichen angreifende schwache Ritter vollkommen aus – sofern sie in großer Anzahl geschickt werden: Die armen Gefreiten werden zwar wenig oder gar keinen Erfolg haben, aber es kostet den Gegner Zeit, sie alle nacheinander hinzumetzeln.

Wichtige Attacken und chirurgische Eingriffe in der Umgebung gegnerischer Goldminen etc. sollten aus Zeitgründen möglichst von erfahrenen Kämpfern vorgenommen werden: Schicken Sie beispielsweise bei eingestellter Option »Schwache Ritter zum Angriff verwenden« erstmal Ihre bedauernswerten Statisten ins Rennen – nur zur Ablenkung, versteht sich. Sodann schalten sie kurz auf »starke Ritter« um und entsenden dann einen nicht zu großen, dafür aber mordlüsternen Stoßtrupp auf das eigentliche Ziel. Nun sofort wieder auf »schwache Ritter« umstellen, damit der Rest Ihrer besseren Kämpen brav weitertrainiert. Eine Optimalstrategie gibt es hierbei jedoch nicht, auch den »Entleerungsgrad« Ihrer eigenen Garnisonen bei eigenen Angriffen sollten Sie je nach der momentanen Situation neu bestimmen.

Die Computergegner

Abgesehen von den verschiedenen Charaktern und Spielstärken der Computergegner gibt es noch einige grundsätzliche Faktoren, die deren Verhalten bestimmen: Solange Sie für einen Computernachbarn nur ein kleines und wenig interessantes Ziel darstellen, wird er sich eher auf einen anderen Computer stürzen, um diesen nicht zu einer Gefahr werden zu lassen. Außerdem berücksichtigt die Computerlogik durchaus, daß die Angriffsmoral zu Beginn nur 25 Prozent beträgt und die eigenen Ritterchen erst einmal trainiert werden wollen.

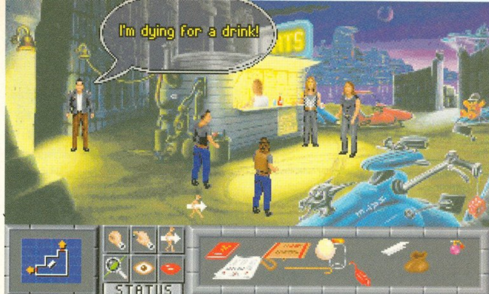
Hat ein aggressiver Computerkonkurrent dann allerdings seine Gold- und Waffenproduktion angekurbelt, und betrachtet er Sie als ernstzunehmenden Gegner, wird er – nach Worten des Programmierers – »gnadenlos zuschlagen!« (a)



KOMPLETTLÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Die galaktische Steuerbehörde kennt keinen Büroschlaf und beschert einem Meisterdieb jede Menge Ärger. Wir zeigen, wie man bei »Innocent – until caught« allen Widrigkeiten trotzt.



Jetzt wäre ein Drink recht, doch ohne Moos is' bekanntlich nix los

Petra Voß aus Schwerte kennt sich im Umgang mit Finanzbeamten bestens aus. Mit Ihrer Komplettlösung des Psygnosis-Spiels »Innocent – until caught« hilft sie jedem Gelegenheitsdieb, die Steuerschulden zu begleichen.

Schöne Bescherung! Meisterdieb Jack T. Ladd muß eine astronomische Summe an die galaktische Finanzbehörde zahlen, ohne einen Pfennig Geld zu haben. Nicht einmal für einen beruhigenden Schluck reicht es mehr, dabei hätte ihn Jack so dringend nötig. In dieser trostlosen Situation findet sich der Spieler zu Beginn des Spiels in einem Raumflughafen wieder. Zunächst sollte man sich einmal mit dem Zollbeamten unterhalten, der den nützlichen Tip gibt, sich mit dem örtlichen Pfandleiher in Verbindung zu setzen. Dieser soll ja fast immer einen Job haben – das bedeutet: Geld verdienen! Auf einer Bank im Flughafen finden Sie noch einen Paß, den Sie einstecken. Nun verläßt man den Raumflughafen hinten und geht nach links oben Richtung City. In der Bar kann man schon einige nützliche Dinge einsammeln. Ein Glas und einen passenden Deckel von einem Tisch und einen Pfandschein aus der Hosentasche eines Gastes sollte Jack unbedingt mitgehen lassen.

Kühlerfigur gesucht

Im Club Paradise (Ausweis erforderlich!) kann man das Parfum vom Tisch und den Stock vom Boden nehmen. Des weiteren sollten Sie der gelangweilten Empfangsdame den Kaugummi klauen, den sie zeitweilig unter die Tischkante klebt. Wenn man sich nun mit der Chefin unterhält, erfährt man, daß sie eine Vase vermißt, bei deren Wiederbeschaffung auch eine kleine Belohnung rausspringen würde.

Danach sollten Sie in die kleine Gasse gehen. Dort findet man einen Sack, einen Schlauch und eine Dose. Am Ende der Gasse kommt man zu einem »Cafe«. Dort nehmen Sie die Mülleimer genau unter die Lupe (Ei!) und packen den Ölkanister ein. Der Rocker rechts oben verspricht Jack die Münzenweste seines Freundes, wenn man es schafft, ihm seine Kühlerfigur, den Silver Slash, zurückzubringen.

Beim Pfandleiher bekommt man für den Pfandschein einen Fotoapparat. Die Vase läßt sich ganz einfach entwenden, indem man sie in den Sack steckt und geht. In der Vase befindet sich noch ein Kaugummipapier, daß man rausnehmen sollte, bevor man die Vase im Club abgibt. Dafür erhält Jack den Silver Slash, den er logischerweise bei den Rockern abgibt, um an das Münzenhemd zu kommen. Um den Fotoapparat aufzuladen, muß man zurück zum Cafe gehen, das eine Steckdose an der Wand hat. Mit dem Fotoapparat »blitzt« man in der Gasse den Penner und klaut dem armen Tropf sein wohlverdientes Geld. Mit diesem Reichtum macht man sich gleich auf in die Bar, um erstmal einen zu kippen. Den erfrischenden Schluck haben wir uns ja verdient, oder? Nach einer kleinen Einspielung, in der sich drei Gangster um einen Ring kloppen, nimmt man diesen Ring vom Boden (das ist das einzige was übriggeblieben ist) und steckt auch das Wechselgeld ein. Bringen Sie diesen Ring zum Pfandleiher und labern ihm die Hucke voll. Lohn der Mühe: Jack erhält einen dreiteiligen Auftrag, der angeblich das große Geld bringen soll.

Roboter gegen Schraubenzieher

Jetzt können Sie in die U-Bahn-Station neben dem Pfandleiher gehen. Durch die Schranke kommt man, indem man die Münze (Wechselgeld) in das Kaugummipapier wickelt und diese als »Ticket« benutzt. Unten sieht man, daß ein Schraubenzieher im Fahrkartenautomaten steckt. Mit etwas Öl geschmiert, kann man ihn leicht nehmen. Etwas weiter links ist noch ein Radiorecorder, den Jack auch mitnehmen sollte. Vor der U-Bahn-Fahrt steht noch ein Kneipenbesuch auf dem Programm. Rufen Sie den ahnungslosen Kellnerroboter. Diesen kann man prima mit dem Schraubenzieher auseinandernehmen – auch ohne Bastelerfahrung. Die so erworbene Schalttafel baut man nun mit dem Radiorecorder zusammen und erhält – oh Wunder – eine Fernbedienung.

Gehen Sie jetzt zum Hafen (hinter dem Cafe) und benutzen die Fernbedienung mit dem Wachroboter, der erscheint, sobald man dem Schiff zu nahe kommt. Der Roboter dreht nun total ab und Jack kann sich in aller Seelenruhe der Mütze bemächtigen, die auf der Reling liegt. Diese Mütze bringt man zum Pfandleiher, wofür man einen Teppich erhält. Anschließend geht es ab zur U-Bahn.

Die erste Station nach dem Spaceport ist »The Hill«. Rechts neben der Tür findet man einen Pilz. In der Galerie legen Sie den Teppich neben die gesuchte Statue und basteln aus der Spraydose und dem Schlauch ein Luftgewehr. Als Munition benutzt man das kleine Ausstellungsstück ganz links. Nun schießt Jack dreimal auf die Glaskuppel und siehe da, die Statue fällt unbeschädigt auf den Teppich! Somit wäre die erste der drei Aufgaben gelöst.

Fang' die Fliege!

Mit der U-Bahn geht es weiter zur nächsten Station »Regurgi«: Vom Hot dog-Stand nimmt man sich erstmal den Hot dog und füllt ordentlich Mayonnaise in das Glas. Mit diesem Glas (nur mit Deckel wirksam) fängt man die Fliege ein, die da so vor sich hin summt. In der Bank redet man nun mit einer Schalterbeamtin, um mit den Münzen aus dem Hemd ein Konto zu eröffnen. Da der Sack nicht durch den Schalter geht, wird die Tür hinten auf ein Klingeln geöffnet und Jack muß das Geld dort abgeben.

Danach betätigt man die Klingel ein zweites Mal. Wenn der Beamte die Tür öffnet, klebt man den Kaugummi in das Türschloß. Sinn der Aktion: die Tür schließt nicht mehr richtig und Jack kann hinterher unauffällig hineingehen. Mit dem Schraubenzieher bearbeitet man solange die Aktenschränke, bis eine Blaupause und eine Akte gefunden werden. Jetzt geht es in die Polizeistation links im Bild. Dort muß sich Jack mit dem Schalterbeamten unterhalten. Wenn das Wort »Drogenfund« fällt, muß man dieses separat in der Sprechblase anklicken (es erscheint ein Fragezeichen), um mehr zu erfahren. Nach mehreren Nachfragen dieser Art erhält man einen Sack Mehl. Mit der U-Bahn fährt der Spieler zur nächsten Stati-

on »East Eruk«. Dort macht man sich unbeliebt, indem man den Ballon des kleinen Kindes mit dem Schraubenziehers platzen läßt und ungerührt den Bindfaden einsammelt. Anschließend fährt man zurück zum Hafen, wo sich einiges tut. Nach einer Zwischensequenz findet sich Jack im Zoo wieder. Das garstige Monster dort wird mit dem Parfum außer Gefecht gesetzt. Als nächstes nimmt man den Stock und die beiden Schlingpflanzen. Jetzt basteln Sie aus dem Spazierstock und dem Bindfaden einen Bogen, benutzen eine der Schlingpflanzen als Pfeil und schießen sie an die Decke.

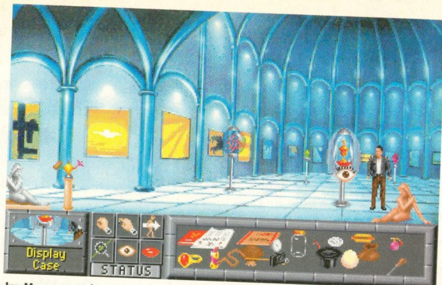
Nun kann sich Jack wie dereinst Tarzan über den Abgrund schwingen. Um an das begehrte Ei zu kommen, welches links in seinem Nest schlummert, befriedigt man erstmal die fleischfressende Pflanze mit einem Hot dog und tauscht dann das Ei mit dem anderen Ei aus. Somit wäre auch die zweite Aufgabe erfüllt.

Ba-Ba-Banküberfall

Jetzt zurück zum Ausganspunkt. Dort nimmt man das Stroh und das Gitter weg und benutzt die zweite Schlingpflanze als Leiter nach unten. In der Kanalisation angelangt, benutzt Jack die Blaupausen, die den Weg zum Banktresor weisen. An der richtigen Stelle setzt man nun den Pilz ab und läßt die Fliege darauf los, was eine gewaltige Explosion zur Folge hat, die den Weg zur Bank freimacht. Um an die gesuchten Bankobligationen zu kommen, muß man nur noch die Laserbarriere mit Hilfe des Mehls sichtbar machen. Somit sind alle drei Aufgaben erledigt und Sie können sich auf den Weg zum Pfandleiher machen. Es folgt eine böse Überraschung: der miese Auftraggeber will nicht zahlen und Jack landet mit einer heftigen Beule in einer Gefängniszelle.

Dort braucht man sich aber nur einmal auf die Pritsche zu setzen und schon fliegt praktischerweise ein Gerät durchs Fenster, welches mächtige Löcher in Wände reißt (Vorher die Betriebsanleitung lesen!). In der Nachbarzelle halten Sie ein gemütliches Pläuschchen mit dem Mitgefangenen und nehmen dann die wahnsinnig gut getarnte Matte vom Fußboden. Durch die Falltür kommt man in ein kleines Gängelabyrinth. Mit etwas Geduld können Sie den Ausgang aber leicht finden. Draußen angekommen muß man das zugeflogene Gerät erneut benutzen. Netterweise zaubert es eine Fluchtkapsel her, mit der Jack auf eine Raumstation fliegt.

Nachdem er dort mit dem Agenten geredet hat, wird Jack auf einen Luxusliner verfrachtet, der ihn nach Smuhl bringt, wo er eine verheerende Waffe stehlen soll. In der Kabine des Luxusliners nimmt man erstmal die Blumen. Das Buch, das auf dem Bett liegt, sollte man zumindestens einmal lesen. Im Flur überreicht man nun die Blumen den Flitterwöchnern, um sie danach dreist ihrer Brieftasche zu entledigen. In der Brieftasche sind ein Paß und eine Kreditkarte, mit der man sich gleich in die Bar aufmacht. Dort besaufen Sie sich ordentlich (»Virtual Rausch«) und verschlafen somit den Rest der Reise.



Im Museum steht Meisterdieb Jack vor einer schweren Aufgabe

In Smuhl angekommen, redet man erstmal mit seinem Kollegen Narm N'Palm (der Knastbruder) und bittet ihn, die alte Dame abzulenken, damit man sich deren Pelzstola greifen kann, die auf ihren Gepäckstücken liegt. Jetzt geht man links raus und in den Handwerksladen. Wenn Sie den Ladenbesitzer lange genug nerven, erhalten Sie eine Kiste mit Ersatzteilen. Aus dem Laden kann man noch einen Schraubenzieher klauen, der unter den Werkzeugen liegt. Nun geht Jack in die Bar und redet ein Wörtchen mit Egon Keusch, der ihm nach einem kurzen Palaver einen Liebesbrief übergibt, mit der Bitte, ihn zu seiner Angebeteten Ruthie zu bringen – gegen einen Gefallen natürlich.

Nur die Liebe zählt

Jetzt müssen Sie erst wieder in den Handwerksladen gehen, wo Ihnen der Besitzer ein Buch über Etikette vermacht, in dem auch das Losungswort steht, mit welchem Sie an den Wachen vorbei in den Palastgarten gelangen. Dort hält man sich erstmal links. Um an dem Wachhund vorbeizukommen, basteln wir uns mit den Ersatzteilen aus der Kiste (mit dem Schraubenzieher öffnen) und der Pelzstola eine prima Wachhundablenkung. Nun noch schnell am Rosenspalier hochgeklettert und schon steht man im Schlafzimmer der Angebeteten, in die man sich natürlich gleich bis über beide Ohren verknallt.

Klar, derart hormongestreßt denken Sie nicht im Traum daran, den Brief abzugeben. Nun denn, erstmal zurück in die Bar, um unserem Egon heftig was vorzuflunkern, damit man den Schlüssel für das Labor erhält. Da man noch eine Uniform braucht, beauftragt man Narm N'Palm mit dem Job. Wenn er das schnieke Gewand bringt, müssen Sie ihm noch von dem tollen Plan berichten, den Sie in der Zwischenzeit ausgeklügelt haben.

Jetzt geht man zum Labor und zieht sich die Uniform an. Drinnen angekommen werden Sie natürlich gleich verhaftet, da der Plan leider nicht so recht funktioniert hat. In der Zelle, in der man landet, braucht man nur das Fenster unter die Lupe zu nehmen. Dort erscheint glücklicherweise Narm. Diesen beauftragt Jack, Ruthie ein Gedicht zu überbringen (welches Sie auch noch selber zusammenreimen dürfen). Jenes Wahnsinnsepos bringt Ruthie tatsächlich dazu, Jack von der Folterbank zu retten.

Nun begeben Sie sich wieder in die Bar, wo Sie solange mit Ruthie reden, bis sie die Reisegenehmigung nach Sky City besorgt. Da diese Genehmigung aber nur für Gepäck gültig ist, muß man erst nach Narm suchen, der eine Kiste besorgt. Nun zurück zum Flughafen, wo man jetzt weiter nach rechts ins Bild gehen kann. Dort klebt man die Genehmigung auf die Kiste und setzt sich rein.

Nach Sky City gelangt Jack recht einfach. Im Space Shuttle geht man nach rechts in die Fluchtkapsel, weiter in den Turm und dann heißt's Treppen laufen. Im Vorratslager angekommen, geht man rechts durch, um dann unten die Brechstange aufzusammeln. Unten links, im Kontrollraum, findet man Ruthie, mit der man erstmal ein paar Worte wechseln sollte.

Zurück im Vorratsraum können Sie eine der Kisten verschieben und legen somit eine Tür frei. Dahinter liegt ein Raum mit noch mehr Kisten und einer Plinthe. Die große Kiste bearbeitet Jack mit der Brechstange und findet darin eine Gasflasche und mehrere Ballons. Wenn man sich die Plinthe genau angesehen hat, kann man die Gasflasche mit dem Ballon benutzen, um wieder nach oben zu gelangen. Dieses muß man leider zweimal tun, da unser treuer Freund uns das erste Mal abschießt.

Happy End

Weiter geht's zu Ruthie, die Ihnen nach einem Gespräch den Hauptschlüssel übergibt, mit dem Sie die Plinthe öffnen können. Darin findet man den Kristall. Nach dem tollen Spiel mit dem Ballon schlendert man zurück in den Kontrollraum und legt den Kristall auf die Konsole. Jetzt heißt es diese in Gang zu bringen, was natürlich nicht klappt. Wenn Jack den Raum jetzt einmal kurz verläßt, findet er später Ruthies Vater darin wieder. Diesem zwingt man erstmal ein Gespräch auf. Wenn der Gesprächsstoff ausgeht, müssen Sie zwischenzeitlich Ruthie zu Rate ziehen, die Ihnen dadurch ein vernünftiges Druckmittel liefert. Der Rest läuft wie von selbst. Und natürlich gibt es ein Happy End! (fs)

1. TEIL

PILOTEN-LEHRGANG

ACES OVER EUROPE

Der Weg zum Flieger-As ist hart, doch mit unseren Taktiken wird aus Ihnen im Nu ein Himmelsstürmer.

Der Schrecken seiner Gegner zu Lande, Wasser und vor allem in der Luft ist Stefan Karsten aus Hannover. Er hat sich intensiv mit der Dynamix-Flugsimulation »Aces over Europe« beschäftigt. Besonders für unerfahrene Piloten sind seine Ratschläge hilfreich. Im ersten Teil seiner Tips und Tricks erklärt Stefan viele grundlegende Flugmanöver und zeigt, wie man im Luftkampf bestehen kann. In der nächsten Ausgabe folgen konkrete Hinweise zu den verschiedenen Missionen.



Flugschule

Sie wollten doch sicher auch schon immer ein Flieger-As werden, oder? Der Weg dahin ist jedoch steinig. Die Programmierer von Aces over Europe haben sich mit den Trainingsmissionen keine allzu große Mühe gemacht. Auch die Angaben im Handbuch sind teilweise mit Vorsicht zu genießen. Die beschriebene Dreipunktlandung sollten Sie auf keinen Fall versuchen! Diese Landemethode führt mit Sicherheit zum Bruch auf der Landebahn. Hat Sie der Autopilot nach erfolgreichem Einsatz über dem heimischen Flugplatz abgesetzt, halten Sie sich lieber an die folgende, bewährte Landeprozedur. Schalten Sie auf die Außenansicht um, und lokalisieren Sie den Anfang der Landebahn. Jetzt wählt man einen Flugkurs, der parallel zum Landestreifen vom Stützpunkt wegführt. Dann reduzieren Sie die Motorleistung auf 60 Prozent und verlieren langsam an Höhe. Ist die richtige Position für den direkten Landeanflug erreicht, machen Sie unter Einsatz des Seitenruders eine Kehrtwende (ohne dabei abzuschmieren!) und siehe da, Sie haben den Anfang der Landebahn direkt vor sich.

Beachten Sie bei Manövern während des Landeanfluges, daß Ihre Flügelmänner zwar grundsätzlich nicht landen, aber dafür ziemlich planlos um Sie herumschwirren. Eine Kollision so kurz vor dem Ziel ist wirklich ärgerlich. Inzwischen sollte sich die Geschwindigkeit Ihrer Maschine genug reduziert haben, um das Landegestell gefahrlos auszufahren zu können. Während das Flugzeug gleichmäßig an Höhe verliert und den Kurs hält, fahren Sie nun auch die Landeklappen voll aus und verringern die Motorleistung weiter. 40 Prozent sind ein guter Richtwert (Ziffer »4« auf der Haupttastatur), aber abhängig vom Flugzeugtyp, Ihrem Anflugwinkel und eventuellen Außenlasten (Sie haben doch nicht etwa vergessen, den leeren Abwurftank loszuwerden?) müssen Sie natürlich flexibel sein.

Hauptsache ist, daß die typenabhängige Überziehgeschwindigkeit bei voll ausgefahrenen Landeklappen (Probieren geht über Studieren!) keinesfalls unterschritten wird. Die wichtigsten Cockpit- instrumente (Höhen- und Geschwindigkeitsmesser) verliert ein guter Pilot ohnehin nicht aus den Augen. Wenn Sie den Anfang der Landebahn überfliegen, sollte die Flughöhe unter 100 Meter gesunken sein. Jetzt wird es spannend, denn der vertikale Geschwindigkeitsmesser (Anzeige der »Sinkgeschwindigkeit«; im Cockpit mit »VERT« bezeichnet) darf keinen Wert über 100 Meter pro Minute anzeigen.

Kurz vor dem Aufsetzen (bei etwa fünf Metern Höhe) stellen Sie den Motor auf Leerlauf und ziehen ganz sachte am Höhenruder, damit Ihr Flugzeug in genau waagerechter Fluglage den Boden berührt. Vielleicht überzieht die Maschine in dieser Situation sogar etwas (es ruckelt). Nachdem Sie nun weich wie eine Feder aufgesetzt haben, werden die Radbremsen angezogen. Beim ersten Versuch gelingt Ihnen das wahrscheinlich nicht, doch wie immer in solchen Fälle ist es hilfreich, die Mission als Filmband abzuspeichern. So lassen sich Flugfehler aus anderer Perspektive und unter Einsatz des Einzelbildvorschubs am Besten analysieren.



Im Kampf

Der simple Gradeausflug offenbart ein anderes Detail des AOE-Flugmodells. Selbst wenn die Maschine genau parallel zum Erdboden fliegt, hat sie abhängig von Fluggeschwindigkeit und Flughöhe die Neigung, entweder leicht zu steigen oder zu fallen. Je größer die Geschwindigkeit und je niedriger die Flughöhe, desto stärker ist der Auftrieb und umgekehrt. Drücken Sie also die Nase des Flugzeugs etwas unter den Horizont, um im Tiefflug bei voller Geschwindigkeit genau die bisherige Flughöhe zu halten. Bei Bodenangriffen wird Ihnen dieses Wissen noch von Nutzen sein. Das AOE-Handbuch beschreibt noch andere Einfüsse der Flughöhe auf die Flugeigenschaften, wie z.B. geringere Wendigkeit und Steigleistung in großer Höhe. Auch die erreichbare Höchstgeschwindigkeit ist höhenabhängig.

Im Kampf sind die einfachsten Möglichkeiten, sich von einem Gegner zu lösen, häufig auch die Besten. Haben Sie erst einmal durch geschicktes Timing einen gewissen Sicherheitabstand zu Ihrem Gegner herausgeflogen, kann die Distanz durch überlegene Horizontalgeschwindigkeit (z.B. Düsenjets), größere Steigleistung (z.B. Spitfire, ME-109K) oder höhere Sturzgeschwindigkeit (z.B. Thunderbolt, Lightning) vergrößert werden, bis Sie der Geschützreichweite Ihres Verfolgers endgültig entronnen sind. Für den Fall, daß Sie Ihren Flug zum Einsatzziel (Bombergruppe eskortieren, Bodenangriff usw.) fortsetzen wollen, haben Sie bei Ihrer Flucht hoffentlich die ungefähr richtige Kompassrichtung eingeschlagen (siehe Flugkarte) und können nun unbesorgt den Autopiloten aktivieren.

Soll der Einsatz abgebrochen werden, betätigen Sie die Taste »M« und finden Sie den Heimatstützpunkt ihres Geschwaders auf der Landkarte. Deuten Sie jetzt mit dem Mauszeiger exakt auf den Flughafen und drücken dabei die Taste »D«. Nun wird die Kartendarstellung geschlossen und der Autopilot (Taste »A«) bringt Sie an Ihren neuen Bestimmungsort. Die Höhe, in der man jetzt fliegt, ist die gleiche wie zum Zeitpunkt, als Sie den Autopilot eingeschaltet haben.

Ein Problem besteht darin, daß sich manche Gegner nicht so einfach abschütteln lassen. Wenn gerade keine Wolke zum Verstecken in der Nähe ist, kann Ihnen das für einmotorige Flugzeuge fast narrensichere Split-S-Manöver helfen. Neben den anderen im Handbuch beschriebenen Kunstflugeinlagen, sind folgende Defensivmanöver hilfreich: Sitzen Sie in einem langsamen Flugzeug und ein schneller Angreifer nähert sich von hinten, ist das Scherenmanöver die richtige Wahl. Wenn der Gegner nahe genug gekommen ist, machen Sie eine Reihe von engen Kehren, die Ihren (durch seinen Fahrtüberschuß weniger beweglichen Gegner) bei richtiger Zeiteinteilung vor ihr Visier bringen. Von oben gesehen macht es den Eindruck, als ob man Schlangenlinien durch die Luft fliegen würde, und funktionieren kann das Manöver natürlich nur, wenn sich Ihr Kontrahent überhaupt auf solch eine Kurbelei einläßt.

Steuert man eine Maschine mit leistungsstarkem Motor (z.B. P-38J) und ein Angreifer schwenkt gerade hinter Ihnen ein, fliegen Sie eine »Kerze«. Das heißt, Sie reißen das Flugzeug mit voller Motorleistung fast senkrecht nach oben. Dabei sollte versucht werden, den Gegner mit F2 beziehungsweise F6 im Auge zu behalten. Ein unerfahrener Computerpilot fliegt vielleicht einfach unter Ihnen durch, und Sie kommen durch schnelles Senken der Flugzeugnase selbst in eine gute Schußposition.

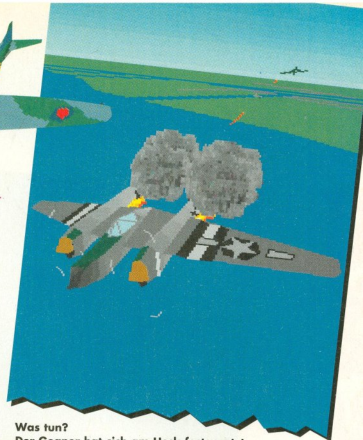
Doch selbst das geschickteste Ausweichmanöver ist in manchen Situationen vergebens, und der Gegner erzielt die entscheidenden Treffer. Abfallender Öldruck oder auslaufender Treibstoff signalisieren das vorzeitige Ende der Mission, falls der Pilot nicht sogar selbst getroffen wird. Vorausgesetzt, Sie fliegen über



600 Meter und ihre Geschwindigkeit ist nicht zu hoch, stellt ein Fallschirmabsprung häufig die letzte Rettung dar, wenn man sich über freundlichem Gebiet befindet. Ein Leck im Treibstoffsystem (selbstdichtende, unterteilte Tanks kennt die Simulation leider nicht) läßt Ihnen eine gewisse Galgenfrist, die für eine Notlandung genutzt werden kann. Da die AOE-Landschaft größtenteils völlig flach ist, dürfte es dabei keine besonderen Probleme geben, und ihre Maschine wird nicht als Verlust abgeschrieben.
Selbst bei ausgefallenem Motor ist eine sichere Landung möglich, aber Sie müssen wesentlich steiler als sonst anfliegen und die Nase des Flugzeuges erst im letzten Moment hochnehmen. In den Karrieremissionen kann auch ohne Beschußschäden der Fall eintreten, daß der Treibstoff knapp wird. Um diesen einzusparen, reduziert man einfach die Motorleistung, bevor der Autopilot benutzt wird. Ein Wert von 70 Prozent ergibt eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit, doch wenn es wirklich eng wird, müssen Sie auf 50 Prozent heruntergehen.

Gut gezielt ist halb getroffen

Bisher war immer nur von Rückzug und Ausweichen die Rede, aber die beste Verteidigung ist bekanntlich der Angriff. Doch die günstigste Schußposition nutzt Ihnen nichts, wenn Sie im Umgang mit den Geschützen nicht geschult sind. Kleinkalibrige Maschinengewehre (z.B. Kaliber 0,303) sind aufgrund ihrer geringen Durchlagskraft nur gegen Jagdflugzeuge effektiv. Ihr einziger Vorteil gegenüber den Kanonen ist ihr geringeres Einbaugewicht und die größere Feuergeschwindigkeit. Die Maschinenkanonen dagegen eignen sich auch für die Zerstörung von schweren Bombern, kleineren Bodenzielen und leichtgebauten Booten. Besondere Übergrößen (siehe Bewaffnung der Mosquito XVIII) können sogar kleinen Schiffen Schaden zufügen. Größere Gebäude und stärkere Schiffe lassen sich jedoch nur mit Bomben oder Raketen ausschalten.
Der zweite wichtige Aspekt ist die Anordnung der Feuerwaffen im Flugzeug. Weit verbreitet ist die Tragflächenbewaffnung. Wie Ihnen schon aufgefallen sein wird, sind die Bordwaffen in diesem Fall auf einen bestimmten Punkt vor dem Flugzeug justiert. Wenn Ihre Maschinengewehrsalven maximale Wirkung zeigen sollen, ist es ausgesprochen wichtig, daß sich das feindliche Flugzeug in exakt diesem Abstand befindet. Fliegen sie genau hinter ihrem Gegner, berühren die Flügelspitzen des gegnerischen Jagdflugzeuges in diesem Moment die Visiermarkierung (z.B. ein Kreis). Sollte die Entfernung jedoch etwas größer oder kleiner sein, gelingen aufgrund der Streuwirkung dieser Waffenanordnung wahrscheinlich trotzdem ein paar Treffer. Anders verhält es sich bei Maschinenwaffen, die synchronisiert durch den Propeller feuern oder deren Mündung in die Propellernarbe eingebaut ist. Die Geschosse dieser Waffen haben eine parallele Flugbahn, weshalb sich Jäger mit dieser Anordnung viel besser für Frontalangriffe eignen. Abgesehen davon, daß alle Geschütze nur eine begrenzte Reichweite haben, spielt die Justierung dieser Waffen aber anscheinend auch eine Rolle.
Da grundsätzlich alle Geschosse wegen der Schwerkraft eine leicht gekrümmte Flugbahn haben, sollte man bei Jagdflugzeugen, die aufgrund eines größeren Abstandes die Zieleinrichtung nicht ausfüllen, abhängig von der Entfernung einen Punkt anvisieren, der mehr oder weniger über dem Flugzeugzentrum liegt. Logischerweise zielt man bei Jagdflugzeugen, deren Spannweite breiter als die Zieleinrichtung erscheint, und die damit die ideale Schußentfernung bereits unterschritten haben, auf einen Punkt etwas unterhalb der Flugzeugmitte. Für die Abmessungen der größeren Bomber müssen Sie sich natürlich andere Markierungen auf dem Visier suchen, um die Entfernung korrekt einzuschätzen.
Die Hinweise gelten nur für Zielflugzeuge, die stur geradeausfliegen und exakt ihre Höhe beibehalten. Wie Sie sich wohl erinnern werden, hat ein Flugzeug aber auch im unbeeinflußten Gradeausflug die Tendenz, seine Höhe zu verändern. Entschließt sich der gegnerische Computerpilot sogar zum Fliegen eines Ausweichmanövers, dann verhelfen Ihnen nur noch das Schießen mit Vorhalt und ein wenig Glück zu einer realistischen Trefferchance.

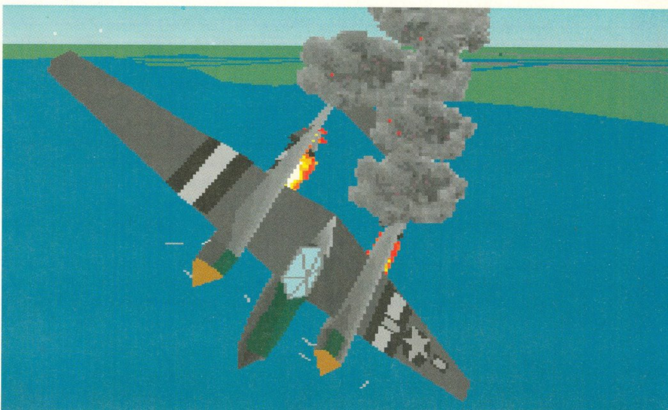


Was tun? Der Gegner hat sich am Heck festgesetzt.

Bei einer feindlichen Maschine im Steigflug zielt man über das Flugzeug. Je schneller es steigt und je weiter es weg ist, desto mehr. Befindet sich die Maschine im Sink- oder Sturzflug, zielt man dementsprechend unter das Flugzeug. Der Seitenvorhalt ist im Kurvenkampf von außerordentlicher Bedeutung: Je größer die Geschwindigkeit und Entfernung des Zielflugzeuges und je größer ihr Schußwinkel (0 bis 90 Grad, siehe AOE-Spielbeschreibung) in Relation zum Gegner ist, desto weiter müssen Sie in seine Flugrichtung vorhalten.



Der Abschuß von schweren Bombern stellt eine besondere Herausforderung dar, denn besonders die B-17 und B-24 können eine Menge einstecken. Die empfindlichsten Teile von mehrmotorigen Flugzeugen sind, vom Cockpitbereich einmal abgesehen, die Motoren. Es lohnt sich also, die Triebwerke gezielt unter Feuer zu nehmen. Wenn die Mehrzahl der Motoren ausgefallen ist, stürzt die Maschine zwangsläufig ab, und ihr Abschuß wird bestätigt. In AOE wurde diese wich-



Das Ende einer Pilotenkarriere



Die Außenansicht kann sehr aufschlußreich sein: von rechts nähern sich die feindlichen Flieger.



Das fliegerische Können entscheidet über Leben und Tod

tige Einzelheit endlich überzeugend verwirklicht, denn wie sie aus der Nähe beobachten können, fängt ein direkt getroffener Motor tatsächlich Feuer oder qualmt zumindest.

Taktik

Nach der Erörterung der grundlegenden »handwerklichen« Fertigkeiten des Piloten drängt sich nun die Frage auf, wie und unter welchen Bedingungen man überhaupt Luftkämpfe bestreitet.

Ist man dem Gegner zahlen- und leistungmäßig klar unterlegen, ohne einen situationsbedingten Vorteil wie z.B. erheblich größere Flughöhe und die Sonne im Rücken (Überraschungsangriffe funktionieren wirklich! Wegen des vorgegebenen Missionsaufbaus ergibt sich jedoch nur selten Gelegenheit dazu) zu besitzen, ist es vernünftig, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Natürlich sind wendige Flugzeuge mit kleinem Kurvenradius dabei im Vorteil, aber auch in einer etwas schwerfälligeren Maschine kann man durchaus mithalten. Allerdings muß man dazu ein paar Kniffe kennen.

Dem manövrierfähigeren Flugzeug fällt es beim Dogfight in einer horizontalen Ebene leicht, Ihr Flugzeug vor seine Waffen zu bekommen. Es kurvt Sie einfach aus, und der gegnerische Pilot muß dann nur noch den richtigen Vorhaltewinkel kennen. Um dies zu vermeiden, ziehen Sie Ihr Flugzeug beim Kurven gleichzeitig nach oben, gewinnen so an Höhe und lassen sich rechtzeitig vor dem Überziehen, wenn Ihre Flügel senkrecht zum Horizont stehen, unter Einsatz des Seitenruders in den Kurvenradius ihres Gegners fallen. Ausreichende Anfangsgeschwindigkeit vorrausgesetzt, sollten Sie den wegkurvenden Kontrahenten zumindest kurzfristig ins Schußfeld bekommen.

Wenn Sie sehr schnell fliegen und mit einem langsamen Gegner kurven wollen, hilft Ihnen vielleicht ein richtiges Jo-Jo-Manöver weiter. In diesem Fall steigen Sie zuerst steiler als eben beschrieben, stellen Ihr Flugzeug am höchsten Punkt der Flugbahn fast auf den Kopf und ziehen es dann mit Hilfe des Höhenruders in den Kurvenradius der Feindmaschine.

Bei Flugzeugen mit vergleichbarer Wendigkeit können sie sich einen kleinen Vorteil verschaffen, indem sie während des Kurvens die Motorleistung etwas zurücknehmen und die Landeklappen halb ausfahren. Dadurch wird der Kurvenradius enger, ohne daß man viel an Höhe verliert oder gar ins Trudeln kommt. Wie immer sollten Sie Ihren Gegner auch beim Kurvenflug im Blick behalten. Verschwindet er beim Kurven mit starker Schräglage aus der Gradeaussicht, finden man ihn mit der Funktionstaste F5 (Blick schräg nach oben) meistens wieder. Wenn gegenwärtig keine unmittelbare Gefahr droht, verschafft man sich mit einer vordefinierten Außenansicht häufig am schnellsten die nötige Übersicht.

Zu diesem Zweck haben Sie selbstverständlich die zwei wichtigsten Blickrichtungen mit der Tastenkombination CRTL-F1 und CRTL-F2 abgespeichert. Eine Kameraperspektive sollte Ihr Flugzeug aus kurzer Entfernung von vorne und etwas unterhalb zeigen, um den ganzen hinteren Luftraum mit einem Blick zu erfassen. Ein anderer Blickwinkel zeigt Ihr Gefährt aus einiger Entfernung von hinten und schräg oben, um den Bereich vor und unter Ihnen einzusehen. Abgerufen werden die Ansichten nun mit ALT-F1, ALT-F2 oder sonstigen Funktionstasten, die Sie noch belegt haben. Neben dem Kurvenkampf und Überraschungsattacken gibt es noch eine weitere Möglichkeit, gegnerische Flieger zu besiegen.

Vorausgesetzt, Sie sitzen in einem deutlich schnelleren Flugzeug, kann das sogenannte »Hit and Run«-Verfahren angewendet werden. Wenn Ihr Gegner keinen Höhenvorteil besitzt, fliegen Sie bei günstiger Gelegenheit einfach solange von ihm weg, bis Sie gefahrlos eine Kehrtwende durchführen und Ihre Maschine auf ihn ausrichten können. In dieser Situation kommt es dann regelmäßig zu einem riskanten Kopf-an-Kopf-Duell, das Sie aufgrund ihrer größeren Zielgenauigkeit und Feuerkraft hoffentlich gewinnen werden.

Wenn man auf Kollisionskurs ist, sollte man in etwas größerer Höhe fliegen als der Gegner. Dies macht zwar einen kleinen Vorhaltewinkel nötig (unter die gegnerische Flugzeugnase zielen!), aber Sie können so die Entfernung besser einschätzen und die Wahrscheinlichkeit, Treffer einzustecken, ist auch geringer. Sobald Sie in Reichweite sind, fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit und feuern aus allen Rohren, weichen aber rechtzeitig aus, um einen Zusammenstoß zu vermeiden. Für den Fall, daß Sie sich im Kurvenkampf keine Chance ausrechnen, kann diese etwas Geduld erfordernde Taktik öfters wiederholt werden. Selbst Piloten, die dieses Verfahren gut beherrschen, ist ein Frontalangriff gegen ein feindliches Fliegeras nicht unbedingt zu empfehlen. Sollten Sie getroffen werden, zieht Ihre Maschine häufig eine Rauchfahne hinter sich her. In diesem Fall kann das Flugzeug aufgrund eines Triebwerksschadens seine Maximalgeschwindigkeit nicht mehr erreichen.

Doch nicht nur von Feindflugzeugen droht Gefahr, auch die Bodenabwehr stellt in AOE eine ernste Bedrohung dar. Maschinengewehre, die auf Fahrzeugen und Gebäuden postiert sind, können auf kurze Entfernung sehr unangenehm sein. Die mittlere Flak dagegen feuert Granaten auf jeden Gegner, der über 100 Meter fliegt. Die Geschützstellungen der mittleren Flak können, soweit sichtbar, mit Bordwaffen bekämpft werden. Über 2000 Meter sind Sie vor explodierenden Flakgranaten sicher, denn schwere Flakkanonen mit großer Reichweite, die z.B. hochfliegende Bomber gefährden könnten, sucht man im Spiel vergebens. Ihre beste Chance, den Geschossen der Flak zu entgehen, liegt in der Schnelligkeit Ihrer Maschine und regelmäßigen Kurswechseln.

Daneben gibt es natürlich noch die Möglichkeit, den Bodenobjekten, die von Flakstellungen beschützt werden, auszuweichen oder den Herkunftsort des Beschusses (z.B. Schiffe, Panzer, Primärziele von militärischen Anlagen) auszuschalten. Für die Beseitigung größerer Zielobjekte (z.B. Flugzeughangars, Vorratsgebäude, Bunker) müssen Sie Bomben oder 5-Zoll-Raketen einsetzen. (fs)

RAN AN DIE PREISE!

2 Spiele nach Wahl für DM 69,– (aus Nr. 1-12)

Nur solange der Vorrat reicht!

TOP SHOP

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

1 Adventure Pack
Das neue Spitzen-Spiele-Paket ist da: Railroad Tycoon + Chuck Yeager's AFT 2.0 + Contraption Zack + D/Generation + Red Storm Rising für zusammen schlappe **DM 49,–** (3,5") 000512

2 Lemmings II
Denkspiel: Lemminge sehen nicht nach links und rechts, Lemminge machen vor keinem Abgrund halt, Lemminge fürchten weder Tod noch Teufel – Retten Sie die armen Kerle vor dem Aussterben (dt.; 5,25") **DM 39,–** 000371

3 Yo! Joe!
Action: Die Graffity-Sprüher Joe und Nat im Kampf gegen Schurken – auf der Flucht unter der Stadt und in einem Schloß treffen Sie auf unzählige Gegner, und ein furioses Finale fehlt auch nicht. **Mit Bügelbild!** (kompl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000302

4 Robin Hood
Adventure: Übernehmen Sie die Rolle von Robin Hood, entgehen Sie den Häschern, scharen Sie Gefährten um sich und ziehen Sie in den Kampf (Anl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000522

5 Speed Racer
Rennspiel: Rauhe Sitten auf der Rennstrecke: Rempeln hier, ein Feuerchen da, aufgemotzt bis zum letzten Federbein mähen Sie die Konkurrenz nieder. **Mit Audio-CD.** (Anl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000562

6 250 VGA Power Games
250 Spitzenspiele aus den Bereichen: Action, Strategie, Adventure, Jump and Run. CD-ROM **DM 39,–** 000559

7 Loom
Das absolute Fantasy-Abenteuer nach dem Filmhit von George Lukas. CD-ROM **DM 39,–** 000539

8 Chessmaster 3000
CD-ROM Der Klassiker unter den Schachspielen jetzt auf CD-ROM – für Anfänger und Meister. **DM 39,–** 000549

9 Batman Returns
Adventure: Alarm in Gotham City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwörung des „Pinguins", kämpfen Sie gegen „Catwoman" und das „Rote Dreieck" (Anl. dt.; 3,5"). **DM 39,–** 000502

10 Volfied + Les Manley
Krimi: In Hollywood verschwinden immer mehr Filmstars – kann Les Manley die Verbrechensserie aufklären? (kompl. dt.; 3,5") **Geschicklichkeit:** Kreisen Sie mit Ihrem Raumschiff Spielfeldflächen ein, weichen Sie den Gegnern aus und sammeln Sie Extras auf (3,5"; 5,25") **DM 49,–** 00102

11 Scenario
Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen – Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5"). **DM 29,–** 000312

12 Sherlock Holmes – Hound of the Baskervilles
CD-ROM **Krimi:** Stellen Sie Ihren kriminalistischen Scharfsinn unter Beweis – Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Baskervilles. **DM 39,–** 000149

13 Type Shop
Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als ***Bitstream***-Zeichensätze. Als TrueType und PostScript unverschlüsselt und sofort einsetzbar. **Extra:** „Mini-MakeUp" für Ihre vielseitigen typografischen Spezialeffekte. CD-ROM **DM 99,–** 000479

14 Marco Polo Reiseplaner
Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und/oder kürzesten Weg von A nach B (mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte – natürlich auch zur Druckausgabe) – für Deutschland (für Windows; dt.; 3,5") **DM 99,–** 000486

15 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0
Navigator – der Copilot für MS FS 5 – Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows).

a) Navigator: **DM 89,–**
b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5"): **DM 139,–**
c) Beides zusammen: **DM 199,–**

16 PC Stylus
Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. – MS-Maus-kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter) **DM 99,–** 000252

17 WordStar für Windows
Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows) **DM 69,–** 660716

18 Garfield Bildschirmschoner
Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu. **DM 99,–** 000386

19 Turbo Anti-Virus
Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5") **DM 69,–** 000352

20 Windows Draw 3.1
Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken (Kompl. dt.; 3,5"; für Windows) **DM 99,–** 660726

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-12) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1	000512	5	000562	9	000502	13	000479	15c	15a+15b	18	000386
2	000371	6	000559	10	000102	14	000486	16	000252	19	000352
3	000302	7	000539	11	000312	15a	611156	17	660716	20	660726
4	000522	8	000549	12	000149	15b	000272		**Ersatzprodukt (für Nr.1-12) unbedingt angeben!**		

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-12) zum Sonderpreis von DM 69,– .

Ja ich bestelle gegen:
- ❑ **Bankeinzug Inland: + DM 6,–** **Bankverbindung:** **BLZ** ______ **Kto.** ______ **Bank** ______
(Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ❑ **Vorauskasse per Scheck: + DM 6,–** (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ **Nachnahme Inland: + 11,–** ❑ **Nachnahme Ausland: + DM 15,–**

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Meine Adresse: 040750

Name ______
Straße ______
PLZ/Ort ______
Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ______

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden. Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

KLEIN & FEIN

NOMAD

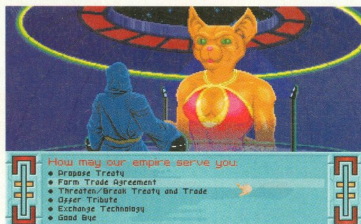
Wollen Sie bei »Nomad« mit einem Schuß doppelt soviel Schaden beim Gegner anrichten wie gewohnt? Elmar Schraml aus Dingolfing hat den Trick herausgefunden.

Halten Sie während des Fluges die »Alt«-Taste gedrückt und geben Sie »FIGHTERBOOOH« ein.

MASTER OF ORION

Einige nützliche Tips zu »Master of Orion« hat Marc-André Schlichenmaier aus Mötzingen auf Lager. Er empfiehlt, am Anfang die Forschung nicht zu vernachlässigen, sondern stark zu fördern. Anstatt von Allzweckraumschiffen sollten Sie lieber Spezialmodelle bauen. Da kleine Raumschiffe schneller abgeschossen werden können, sind sie für Gefechte ungeeignet. Den Planeten Orion kann man erst besiedeln, wenn das Raumschiff im Orbit abgeschossen wurde. Dazu sind möglichst viele eigene Schiffe nötig, da der Gegner viele Treffer einstecken kann.

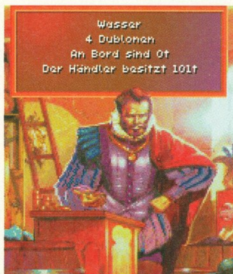
Wichtig ist, viele Verbündete gegen einen Feind zu gewinnen. Tributzahlungen und Handelsverträge fördern die Beziehungen zu einem Volk und erhöhen die Chance, einen Nichtangriffspakt oder eine Allianz zu schließen. Deswegen ist auch vom Einsatz von Biowaffen abzuraten, da diese die Beziehungen zu allen Völkern verschlechtern.



Wer das Finale bei Master Of Orion trotzdem noch nie gesehen hat, sollte einmal den Cheat von Niels Nellissen aus Belp in der Schweiz ausprobieren. Geben Sie vor dem Start des Spiels in der DOS-Ebene »ORION ORION ORION NAME« ein. Für »NAME« können Sie Ihren Namen eingeben, der dann in der Endsequenz gezeigt wird.

CHRISTOPH KOLUMBUS

Für alle großen und kleinen Entdecker haben Bernd Beckanert und René Hoffmann die richtigen HEX-Codes zu »Christoph Kolumbus« ausgetüftelt. Bevor Sie jedoch mit einem Diskeditor in See stechen, sollten Sie die zu bearbeitende Datei »Save« sichern. Für etwaige Schiffbrüche Ihrer Festplatte übernehmen wir natürlich keine Garantie!



In der ersten Zeile des gespeicherten Spielstands steht der Schiffsname, in der zweiten Zeile die Daten des Schiffs. Spalte 0 bezeichnet den Schiffstyp: Karavelle (00), Karacke (01), Galeone (02), Kriegsgaleone (03) und Handelsgaleone (04).

In der zweiten Spalte stehen die Entdecker: Christoph Kolumbus (00), Vasco da Gama (01), Le Maire (02), James Cook (03) und Bougainville (04). Spalte vier bezeichnet die Besatzung, Spalte sechs die Anzahl der Kanonen, die Spalten acht und A die Takelage und den Rumpf (der Wert 64 entspricht 100 Prozent). In der Spalte C stehen die Bewegungspunkte (FF entspricht 255). In der dritten Zeile sollten die Koordinaten des Heimathafens stehen. In den Spalten null, zwei, vier, sechs und acht sollten Sie die Werte eines Schiffs nehmen, das bereits im Heimathafen liegt, da die Werte je nach Entdecker verschieden sind.

BATTLE ISLE 2

Das größte Problem beim Strategie-Knaller »Battle Isle 2« ist der Energie- und Materialhaushalt. Mit einem Hex-Editor und den Tips von Nils Janning aus Senden bewaffnet können Sie sich folgendermaßen leicht Aldinium oder Energie beschaffen:

- Zuerst notiert man sich den momentanen Energiepegel. Er sollte möglichst größer als Null sein, sonst wird die Suche im Hex-Editor schwierig.
- Öffnen Sie jedes Ihrer Gebäude, das Sie aufpäppeln wollen und notieren Sie sich die Werte für vorhandenes Material (M), Energiezufluß (E+) und Materialzufluß (M+).
- Am besten speichert man die Karte zweimal, falls beim Editieren der Spielstand verhunzt wird.
- Mit einem Hex-Editor öffnet man den Spielstand. Der erste heißt »SAVE0000.DAT«, der zweite »SAVE0001.DAT« und so weiter.
- Nun müssen Sie mit einem ASCII-Hex-Konverter die Energiemenge und die anderen Werte in die hexadezimale Schreibweise umändern, falls die Werte über neun liegen.
- Die Werte sind prinzipiell folgendermaßen aufgebaut:

Byte-Nummer:

01	02	03	04	05	06
0C	00	07	00	05	02
Energie1	Energie2	Material1	Material2	Material+	Energie+

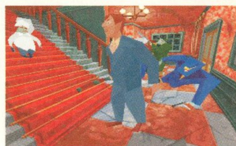
Im Beispiel hat das Hauptquartier die Energiemenge zwölf (= 0C hexadezimal), einen Materialvorrat von sieben und einen Materialzuwachs von fünf sowie einen Energiezuwachs von zwei.

- Die Bytes eins und zwei dürfen Sie hier nicht ändern, die anderen Werte aber nach Lust und Laune. Die Bytes zwei und vier stehen übrigens für Werte über 255.
- Es geht auch einfacher: an Adresse 58h findet man den Energiewert (in unserem Beispiel 0C), das nachfolgende Byte steht für Werte über 255. An Position 5A und 5B sind die Energiewerte des Gegners. So können Sie Ihre Energie kräftig pushen und den Gegner auf dem Trockenen sitzen lassen!

ALONE IN THE DARK 2

Würden Sie auch gerne hinter die verschlossenen Türen in »Alone in the Dark 2« gehen? Mit dem Tip von Curt Cramer aus Grünwald kein Problem.

Wenn man vor einer verschlossenen Türe steht, benutzt man den Stock mit dem Degen und stößt zu (Leertaste und Cursor hoch). Schon steht Held Edward hinter der Tür. **(fs)**



TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

It's in the mix

Ich habe mir für meine Soundblaster 16-Karte einen Waveblaster dazugekauft. Allerdings habe ich den Eindruck, daß bei einigen Spielen (Strike Commander und Ultima 8) die Hauptmelodie nur sehr leise wiedergegeben wird, während Hintergrundgeräusche besonders laut sind und diese völlig überlagern.

(Wolfgang Arndt, Frankfurt)

Das klingt ganz so, als sei der »Mixer« der Soundkarte falsch eingestellt. Wie bei einem Profi-Mischpult werden in der Soundkarte die Klänge von CD, Midi, FM-Chip und Sprachsamples zusammengemischt; dabei ist die Lautstärke für jedes Element individuell einstellbar. Offensichtlich ist hier die Midi-Lautstärke viel zu leise gedreht. Am besten rufen Sie das Programm SB16MIX auf und stellen die Lautstärken neu ein.

Doppelt macht schneller?

Kann man auch zwei Grafikkarten in einen PC einbauen? Bringt das Geschwindigkeitsvorteile?

(Bartholomäus Lomek, Bocholt)

Tatsächlich kann man mehrere Grafikkarten in einen PC einbauen. Allerdings können nicht zwei VGA-Karten gleichzeitig betrieben werden. Eine VGA-Karte läßt sich aber parallel zu einer Hercules-Karte (Schwarz/Weiß, benutzen viele Programmierer zum »Debuggen«) oder einer High-End-DTP-Karte (superhohe Auflösung bei 16 Millionen Farben, beispielsweise Targa-Karten) betreiben. Spiele werden durch diese Karten aber langsamer, da sie den »Bus« des PC bremsen.

Soundblaster vs. Mitsumi

Ich habe in meinen PC ein Mitsumi FX-001D-Laufwerk einbauen lassen, dessen Interface sich aber anscheinend nicht mit meiner Soundblaster Pro verträgt. Die Vobis-Techniker schlossen das Mitsumi direkt an die Soundblaster Pro an, aber jetzt ist es wesentlich langsamer. Auch der Händler, von dem ich den PC habe, weiß nicht weiter und stellt mich nur vor die Alternative Mitsumi-Interface ODER Soundblaster Pro. Wie kann ich das Problem dennoch reibungslos lösen?

(Jan Börner, Wittenberge)

Also ohne den PC aufgeschraubt auf dem Schreibtisch zu haben, können auch wir Technik-Treffler das Problem nicht per Ferndiagnose lösen. Nur eines ist uns klar: Eigentlich muß es gehen. Bei Mitsumi-Laufwerken liegen grundsätzlich zwei Treiberprogramme bei: Eines arbeitet mit DMAs, eines ohne DMAs. In beiden Modi ist das Laufwerk praktisch gleich schnell; die meisten Spiele sollten nicht den geringsten Unterschied zeigen. Und der Treiber ohne DMA müßte in jedem Fall laufen. Ansonsten gilt nur die alte Regel: Das CD-ROM muß andere DMAs, IRQs und Adressen haben als der Soundblaster. Dann sollte eigentlich alles funktionieren – die selbsternannten Fachmänner bei den beiden Händlern haben wohl offensichtlich nicht tief genug in den PC geguckt oder Anleitungen studiert.

Die Media FX macht nix

Die Media FX von Spea ist ja eigentlich eine 16-Bit-Soundkarte, kennt aber nur einen 8-Bit-Soundblaster-Modus. Auf welche Adressen soll ich die Karte einstellen, damit DOS-Spiele den 16-Bit-Sound ausnutzen können? Oder muß ich mich mit 8-Bit-Sound begnügen? Außerdem kommen viele Spiele mit General Midi und Sprachausgabe gleichzeitig nicht klar. Bringt es etwas, meine alte Soundblaster Pro wieder einzubauen? Eine letzte Frage betrifft General Midi: Gibt dieser Standard jedes Midi-File mit den richtigen Instrumenten wieder, auch wenn es nicht für GM geschrieben wurde?

(Michael Schaefer, Königswinter)

Die Spea Media FX durchlief mehrere »Mutationen« – unser »offizielles« Testmuster war ganz anders aufgebaut, als jene Karten die später auf den Markt kamen. Statt einer Hardware- gibt es nun eine billigere Software-Emulation der Soundblaster-Funktionen, die tatsächlich bei vielen Spielen nicht funktioniert. Der 16-Bit-Sound ist übrigens nicht zu einer anderen Soundkarte kompatibel; in DOS muß man deswegen auf Spiele warten, die einen speziellen Spea-Soundtreiber haben (und da ist nicht ein einziges angekündigt), wenn es 16 Bit oder Stereo sein soll. Sollten Sie noch eine Soundblaster Pro besitzen: Wieder rein in den PC und die Spea nur noch als reine General-Midi-Karte verwenden; das klappt am besten (den Ausgang der Media FX dann per Kabel an den Line-In-Eingang des Soundblasters legen). Nur General-Midi-kompatible Songs werden auf einem GM-Soundboard richtig wiedergegeben. Songs, die für andere Synthesizer-Typen erstellt wurden (beispielsweise Roland MT-32, Yamaha DX-7, Korg M-1, etc.) erklingen fast immer mit falschen Instrumenten.

Stotter-Sound

Mein Soundblaster 16 stottert bei praktisch jedem Spiel; nicht nur bei denen von CD-ROM, sondern auch bei vielen, die ich von der Festplatte aus spiele. Ich habe alle IRQs und DMAs einzeln durchprobiert – nichts zu machen. Einige Spiele bleiben sogar beim ersten Auftauchen eines Digi-Sounds einfach stehen. Kann man da noch was retten?

(Roman Kelemen, Wien)

Das klingt ganz nach einem Konflikt zwischen Soundkarte und Festplatten-Controller oder einem PC mit defektem

TIPS & TRICKS

DMA-Chip bzw. miserabel designtem DMA-Kanal (bei einigen billigen Local-Bus-Boards der Fall). Probieren Sie einen neuen Festplatten-Controller oder tauschen sie schlimmstenfalls die Hauptplatine aus – wir wollen aber auch nicht ausschließen, daß der Soundblaster kaputt ist.

Stottern, die zweite

Ein ganz verrücktes Problem: Wenn ich ein Spiel auf meiner ersten Festplatte (Laufwerk C:) installiere, läuft es einwandfrei. Wenn ich aber was auf der zweiten Festplatte (Laufwerk D:) installiere, höre ich Echos, Stottern, Holpern, Knacksen – manchmal gibt es sogar Abstürze.

(Carola Jucknies, Fahrenkrug)

Dies ist der endgültige Beweis, daß Festplatten-Controller tatsächlich die Übeltäter sein können, wenn der Blaster hakt: Auch hier raten wir zu einem Austausch dieser Steckkarte. Offensichtlich ist die zweite Festplatte schneller und setzt den DMA-Chip gewaltig unter Druck, so daß der Digi-Sound, welcher ebenfalls per DMA abgearbeitet wird, nicht mehr mitkommt. Allerdings kann auch genauso der DMA-Transfer auf der Hauptplatine des PCs defekt sein; das merken Sie spätestens dann, wenn auch mehrmaliger Austausch des Festplatten-Controllers keine Besserung bringt.

Nullmodem – wie geht's?

Ich habe einen 486 DX2/66 VLB und will diesen für ein zünftiges Spiel mit einem anderen PC per Nullmodem-Kabel verbinden. Reicht für den zweiten PC ein alter 286er vom Sperrmüll oder müssen die Computer exakt gleich schnell sein?

(Rainer Gärtner, Kirchenlamitz)

Faustregel für alle Nullmodem-Spiele: Die Grafik ist auf PC X höchstens genau so schnell, als säße ein einzelner Spieler an diesem PC. Bei einem Nullmodem-Autorennen wird der 286er nicht magisch schneller, nur weil er mit dem 486er verbunden ist; die Grafik wird weiterhin mit 286-Geschwindigkeit aufgebaut. Es ist sogar wahrscheinlich, daß der langsame 286er das Spiel auf beiden Rechnern ausbremst. Da die meisten neuen guten Nullmodem-Spiele schon einen 386er voraussetzen, bleibt diese Restverwertung von Alt-PCs leider ein Wunschtraum. Andererseits müssen die beiden PCs nicht identisch sein: Ein 486DX2/50 und ein 386DX/33 vertragen sich prima, da die Programmierer wissen, daß meistens nicht zwei genau gleiche PCs verwendet werden. Allzugroß sollte der Unterschied zwischen den beiden PCs aber nicht sein, also beispielsweise ein Pentium gegen einen 386SX.

Falschfarben mit Tseng

Ich habe aufgrund Eurer Empfehlung eine Local-Bus-Karte mit Tseng-W32-Chip gekauft. Jetzt sehe ich aber in vielen Programmen Falschfarben. Nur Windows leuchtet immer in den richtigen Farben. Was ist los?

(David Potetz, St. Martin)

Da hat der Hersteller der Hauptplatine ein wenig des Guten zuviel getan und den Bus derart »getunt«, daß die Tseng-Karte die Farbkommandos viel zu schnell bekommt. Lösung: In der Anleitung des PCs nachsehen, wie man per Software oder Hardware einen »Waitstate« für den Local Bus einschaltet – das sollte helfen. Wer eine ISA-Tseng-Karte mit solchen Problemen besitzt: Den AT-BUS-Takt auf 8 MHz setzen und gegebenenfalls einen Waitstate für den AT-BUS einschalten. Das geht leider von PC-Modell zu PC-Modell anders und kann hier nicht im Detail erklärt werden. Also hilft wieder nur der Blick ins Handbuch.

Viel zu langsam...

Da habe ich nun einen Vesa-Local-Bus-PC, erreiche aber in Video-Benchmarks nur traurige Werte. Witzigerweise meinen die Norton Utilities auch, ich hätte nur einen ISA-Bus. Hat mich mein Händler betrogen? Zur Prüfung lege ich die Rechnung für meinen PC bei.

(Roland Hartmann, Chur)

Nach Studium der Rechnung können wir Sie beruhigen: Der PC ist offensichtlich ein Local-Bus-PC, aber die Grafikkarte nur eine normale ISA-Steckkarte. Sie kann also gar nicht das Local-Bus-Tempo ausnutzen. Nur der Austausch der Karte gegen eine echte Local-Bus-Karte hilft hier weiter. Auch dann werden die Norton Utilties »nur« einen ISA-Bus anzeigen; es gibt (bis auf eine Geschwindigkeitsmessung) für ein Programm keine Möglichkeit, zwischen den beiden Busarten zu unterscheiden. Die Benchmarks sollten aber deutlich schneller werden.

Grauimporte und ihre Nachteile

Ich habe bei einem Versandhändler das Spiel Sim City 2000 in der englischen Fassung erworben. Jetzt gibt es auch eine deutsche Version – aber wo bekomme ich die her, ohne nochmal den vollen Preis zu bezahlen? Eine Upgrade-Karte lag dem Spiel nicht bei. ***(Franz Halver, Lüdenscheidt)***

Wenn ein Händler ein Spiel nicht in Deutschland, sondern in England einkauft, erhält er es oft etwas preiswerter. Die begehrten »Upgrade«-Karten liegen aber nur den in Deutschland produzierten Paketen bei.
Man kann zwar versuchen, beim Hersteller selbst (in diesem Fall die deutsche Vertretung von Maxis bei Bomico) nach einem Upgrade zu fragen, aber für diese sogenannten »Grauimporte« gibt es meistens keine Upgrades.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



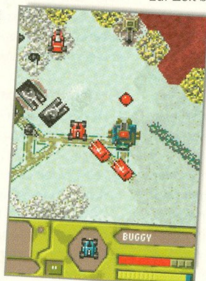
Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Nicht reif für die Insel

Ihre Zeitschrift gefällt mir am besten, die Bewertungen sind am objektivsten. In der Regel lag ich mit den Programmen, die ich mir aufgrund Ihrer Bewertung gekauft hatte, richtig. Durch Ihre hohe Wertung von »Battle Isle 2« bin ich neugierig geworden und habe mir die CD-ROM-Version inklusive Update-Disk gekauft.

Mittlerweile muß ich sagen, daß Sie bei der Bewertung in Bezug auf den Spielspaß mit 84 Punkten völlig daneben liegen. Die versprochene lang anhaltende Motivation schlägt eher in Frust um. Am Anfang machte das Spiel wirklich Spaß und ließ mich nicht mehr los. Die ersten vier Karten waren gut spielbar. Der Frust kam mit der fünften. Die Komplexität und der Schwierigkeitsgrad sind sprunghaft gestiegen.

(Peter Bootz, Hilden)



Battle Isle 2: Jenseits aller Fairneß-Grenzen?

Ich persönlich fand die höheren Karten zwar schwierig, aber durchaus lösbar – durch aggressive Spielweise und fleißiges Aldinium-Sammeln läßt sich der Computergegner schlagen. Von den Schwierigkeitsgraden (»Expert«, etc.) darf man sich nicht täuschen lassen: Hier werden verschiedene Regeln ein- und ausgeschaltet, aber nicht die Spielstärke des Computergegners verändert. Jedem kann man's halt nicht recht machen: Bei Blue Byte haben auch Leute angerufen, denen das Spiel zu einfach war! ***(la)***

Wir haben's schon immer gesagt

In einem alten Heft »Happy-Computer« von 1985 fand ich folgende Zeilen unter der Überschrift: »Was bringt die Zukunft?«

- Spiele, die immer mehr mit anderen Medien verknüpft werden. Beispiel: Laser Disks bringen den Film in den Computer. Auch im Bereich der ganz normalen Software sieht man das Verschmelzen der Medien: das Spiel zum Buch, das Buch zum Spiel, das Spiel zum Film und inzwischen sogar der Film zum Spiel.
- Immer realistischere Simulationen mit besserer Grafik (Laser Disks) und realistischerem Sound (Digitalisierung von Tönen).

(Jörg Knitter, Neuhausen)

Für eine neun Jahre alte Prognose gar nicht schlecht. Nur daß ausgerechnet die »Bürokiste« IBM-PC zur heißesten Spielemaschine mit CD-Software aufsteigen würde, haben die Happy-Computer-Redakteure wohl kaum einkalkuliert. ***(hl)***

Die Rächer des WDR

Erstmal muß ich sagen, daß Eure Zeitschrift ausgezeichnet ist. Ist ja auch kein Wunder, da mit Lenhardt & Schneider alte Veteranen am Werke sind. Allerdings finde ich, daß Heinrich Lenhardt in Bezug auf das Thema »Computerspiele-TV« mit seiner Ausdrucksweise doch etwas vorsichtiger umgehen sollte. Er kann zwar, wenn es seiner Meinung entspricht, »dröseligen Zombies vom WDR« so benennen, die feine englische Art ist es jedoch nicht. Schließlich sind der WDR- und der auf Bayern 3 gesendete Computerclub die zur Zeit beiden einzigen interessanten Sendungen. Ich gebe Euch den Tip, den pleite gegangenen Sender VOX aufzukaufen und eine eigene Sendung nach Euren Vorstellungen zu bringen. **(Frank Marner, Wuppertal)**

Naja, von Literaturkritikern wird ja auch nicht erwartet, daß sie bessere Bücher schreiben können als ihre Opfer. Wir hätten ja gerne ein paar Millionen für einen kleinen TV-Sender hingelegt, aber unserem Geschäftsführer ergrauten diverse Barthaare angesichts dieser Vorstellung. ***(hl)***

Ich lese Eure Zeitung, seit ich meinen Amiga auf dem Dachboden verstaut habe und einen PC kaufte, und bin echt begeistert. Tolle Tests, die in der Regel auch mit meiner Meinung übereinstimmen, auch die informativen Wertungskästen gefallen mir Außerdem findet man ein paar Hardware-Infos und -tips sowie etliche Seiten Tips für den verzweifelten Spieler.

Nun muß ich Eurem Artikel über Computersendungen im Fernsehen noch etwas hinzufügen. Ich kann nur unterstreichen, daß die beiden Sendungen bei RTL2 und Sat1 Schrott sind. Der Computerclub wurde meiner Meinung nach zu unrecht fertig gemacht, denn dort wird größtenteils Hardware vorgestellt, was ich auch mal interessant finde. Dann habe ich noch einen Computersendung-Tip für alle, die in Berlin und Umgebung wohnen: Sender »1A Brandenburg«, jeden Samstag von 17 bis 18 Uhr. Die Sendung heißt »Mega-Hit« und stellt Computerspiele vor. Zwar sind die Games nicht immer die neuesten, aber man sieht wenigstens mal bewegte Bilder und hört den Sound der Spiele.

(Matthias Gaus, Berlin)



Danke für Lob und Empfehlung. Vielleicht schicken uns die Kollegen aus Brandenburg mal ein Video zur Begutachtung. ***(hl)***

Einstellig... find' ich gut!

Die neue Ausgabe macht mir wieder richtig Lust, zu schreiben. PC Player hat sich in den nahezu anderthalb Jahren prächtig entwickelt. Die neuen Autoren, ganz besonders Jörg Langer, haben sich nahtlos ins hohe Niveau der Zeitschrift eingegliedert. Der immer superharte und objektive Stil hilft den Lesern, ihre sauer verdienten Hunderter in die richtigen Kanäle zu lenken. In diesem Sinne: Danke für den »Extremis«-Test, ich stand kurz vor dem Kauf.

Einen Gedanken zur Heftgestaltung möchte ich äußern. Wie wäre es mit einer Rubrik »Das aktuelle Spiel mit einstelliger Wertung« in genüßlich-ironischer Schreibe? Ein solcher Titel sollte sich problemlos monatlich finden lassen, so man sich in genügend tiefe Niederungen des Spielemarkts begibt.

Die Bewertungen sind Meinung der Redaktion, das habe ich immer im Auge, und ich werde mich hüten, diese zu bemängeln. Aber sag' niemals nie: »Doom« ist eindeutig zu schlecht weggekommen. Die exzellente Programmierleistung und der geniale Spielaufbau sind perfekt verzahnt. Der Preis ist sehr fair. Ich kenne einerseits Leute, die im »No Monster«-Modus die Gänge erforschen und andererseits Gruppen, die wöchentlich ihre ATs zusammentragen, um sich mit Kettensäge und Raketenwerfer auf den Pelz zu rücken (der Spielspaß ist hierbei wirklich unübertroffen). Dieser Meilenstein hätte in die 90er-Ränge gehört!

Der Test zu Ravenloft gibt mir zu denken. Erleben wir den Tod solcher RPG-Hämmer wie Wizardry (in bewährter Feld-für-Feld-Bewegung)? Underworld ist für mich extraklasse, allerdings hat es kaum was mit dem traditionellen Spielprinzip zu tun. Ich würde mir z.B. blind Wizardry 8 kaufen (wenn es im Ruckel-Fortbewegungs-Modus wäre); allerdings ist mit diesem konkreten Titel wohl nicht zu rechnen, oder?

(Oliver Wruck, Essen)

Sir-Tech hat sich in der Tat noch nicht getraut, einen Termin für Wizardry 8 zu nennen. Daß es im Laufe dieses Jahrzehntes erscheint, halte ich aber für wahrscheinlich. Schließlich gibt es weltweit eine treue Wizadry-Fangemeinde.
Eine besonders herausgeputze »Hall of Shame« mit den deftigsten Verrissen wäre ein wenig arg destruktiv. Aber keine Sorge, Trash-Freunde werden in unserem Testteil ohnehin fündig. ***(hl)***

Aufstand der Avatars

Als ich die Ausgabe 6/94 Ihres Magazines las, war ich etwas enttäuscht, als ich sah, daß das meiner Meinung nach bisher beste Rollenspiel »Ultima 8 – Pagan« nur eine Wertung von 89 bekam. Beim Lesen der Zeilen, in denen das Speech Pack bloßgestellt wurde, zweifelte ich an Ihrer Kompetenz. Eigentlich sollte das Spiel und nicht der (zugegeben überteuerte) Zusatz getestet werden. Dann überkam mich eine Welle von tiefschwarzen Emotionen, als ich von einem weiteren Aufguß nach dem 10. Teil las. Über Wiederholungen hat sich bei der weltweit beliebtesten Rollenspielreihe noch niemand beschwert.

Ich habe meine eigene Umfrage zum Thema gemacht und bin nirgendwo auf Verständnis für die oben genannte Frechheit Ihrerseits gestoßen. Pagan ist meiner Meinung nach und nach Aussage von vielen meiner Freunde, Mitschüler und Bekannten jedenfalls spannender und grafisch sowie spieltechnisch besser als »Ultima Underworld II«. Ich hoffe jedenfalls, daß Origin noch lange weitermacht.

(Martin Bernier, Hohenhorste)

Eines vorweg: Unsere Kritik am Speech Pack hatte ebensowenig Einfluß auf die Wertung von Ultima 8 wie die Packung oder der Verkaufspreis. Davon abgesehen sollte es langsam aufgefallen sein, daß PC-Player-Wertungen nach strengen Maßstäben vergeben werden: »89« ist nach unserer Meinung eine Spitzenwertung und mit Sicherheit keine »Frechheit«. Die Wertung versucht im übrigen, für den »Durchschnittspieler« aussagekräftig zu sein (und nicht nur für den fanatischen Ultima-Anbeter, in dessen Augen Pagan tatsächlich die absolute Verheißung darstellt). ***(la)***

Sag' mir, wo die Updates sind

1) Woher bekommt man, wenn nicht aus einer Mailbox (ich habe kein Modem), Updates und Patches (z.B. Indy Car Racing)?
2) Seit einigen Ausgaben der PC Player wird von verschiedenen Versandhändlern »Turrican 2« für PC und CD-ROM angeboten. Ist es dasselbe Spiel wie auf dem Amiga, oder ist es das angekündigte »Turrican 3«?
3) Könnt Ihr mir einige Modem- bzw. Nullmodem-Spiele nennen?
4) Könnt Ihr den Wertungskasten nicht um folgende Punkte erweitern: »Netzwerk«, »Modem«, »Null-Modem«?

(Jörg Wagner, St. Leon-Roth)

1) Manchmal führen Anfragen beim Hersteller zum Erfolg (für Indy Car Racing wäre z.B. Virgin in Hamburg die Anlaufstelle). Größere Sammlungen mit Update-Patches packen wir außerdem auf jede Ausgabe unseres CD-ROM-Magazins CD Player.
2) Softgold will (seit geraumer Zeit) Turrican 2 für den PC umsetzen. Von Turrican 3 ist momentan noch nicht die Rede.
3 + 4) Bislang haben wir es im Test erwähnt, wenn ein Programm Modem- und Netzwerk-Modi unterstützt (Boris schwört immer noch auf das gute alte »Command HQ«). Sollten immer mehr Spiele in Zukunft diese Features bieten, werden wir sicher über eine entsprechende Erweiterung des Wertungskastens nachdenken.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:
Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing.
Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).

IN DER MACHE

◆ CHICAGO IST DRIN

Nur 48 Stunden zwischen Messeschluß und Deadline... aber wir werden's schon richten. Schließlich steht ein Bericht über die **Sommer-CES** in Chicago auf dem Programm – aller Wahrscheinlichkeit nach die heißeste Entertainment-Messe des Jahres.

◆ EIN DSCHINN MACHT SINN

An Tips & Tricks wird auch nächsten Monat kein Mangel herrschen. Unter anderem lösen wir für Sie **Al-Qadim**, das topaktuelle Rollenspiel von SSI.

◆ NICHTS WIE HIN

... und wenn Ihnen die vier Wochen bis zur nächsten PC Player viel zu lange vorkommen, können Sie gerne am 30. Juni einen Zwischenstop am Kiosk einlegen. Dann erscheint die 3. Ausgabe von **CD PLAYER** – wieder randvoll mit Tests und rund 600 MByte Software auf dem beiligenden CD-ROM.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 8/94



Product Placement in PC-Spielen wird salonfähig

▶ ALLES NUR REKLAME

Immer mehr Marketing-Gelder großer Firmen fließen in die Entwicklung neuer Spiele. Wenn die Schecks stimmen, designen Deutschlands beste Software-Entwickler auch gerne mal eine Auftragsarbeit für Zigarettenindustrie oder Bundeswehr. Die Debatte um Fluch und Segen von **Werbespielen** ist Thema eines Features in der nächsten PC Player. Wir präsentieren Lesermeinungen, ein handfestes Streitgespräch und stellen die interessantesten Promo-Programme vor.

▶ MONDSÜCHTIG

Technik-Protz aus Salt Lake City: Die Mannen von Access Software wollen endlich Ihr Abenteuerspiel **Under a Killing Moon** vollenden. Der Software-Krimi füllt gleich drei CD-ROMS. Neben aufwendiger HiRes-Grafik kommen Videoanimationen mit Schauspielern wie Brian Keith zum Einsatz. Ob das Spiel hält, was die ausladende Optik verspricht, wollen wir nächsten Monat im Test klären. Außerdem auf der Warteliste: Fußball-Nachzügler **World Cup '94 USA** sowie das Ganoven-Strategie-spiel **Der Clou**.



Mörderisch gut oder Spielspaß-Killer? Der grafisch innovative »Killing Moon« ist bald reif für unser Testlabor.

PC PLAYER 8/94 erscheint am 13. Juli

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

Kanzler als Playtester

OK, wir geben es gerne zu: Das Nachrichtenmagazin »Der Spiegel« hat einen minimal besseren Draht nach Bonn als unsere Redaktion. Die im »Spiegel« erschienene Meldung über unseren »Aufschwung Ost«-spielenden Bundeskanzler zitieren wir gerne. Bleibt nur noch die Frage, ob es für oder gegen die Handlungsfähigkeit unserer Regierung spricht, wenn die Beamten im Kanzleramt an solchen »schwerwiegenden Nachteilen« verzweifeln.

Helmut Kohl, 64, Bundeskanzler, hilft schon mal der Software-Branche auf die Sprünge. Beim Üben mit dem Computerspiel „Aufschwung Ost" hätten seine Beamten zwar „gute bis sehr gute Ergebnisse" erreicht. Das Spiel, bei dem mit den Originalzahlen aus der DDR-Abschlußbilanz der Aufbau der neuen Länder simuliert werden kann, habe aber, so ließ der Kanzler den Hersteller wissen, einen „schwerwiegenden Nachteil". Erst mit der Spielanweisung „Rücktritt der Bundesregierung" werde das Spielergebnis auch ausgewertet – eine Option, die den Beamten im Kanzleramt naturgemäß „sehr schwerfällt". Wenn der Rücktritt, so der Verbesserungsvorschlag des Kanzlers, durch die Anweisung „Ende der Legislaturperiode" ersetzt werden würde, wäre das Spiel „auch für Mitglieder der Bundesregierung noch attraktiver".

Deutschstunde für Basic

In der Tabellenkalkulation »Excel 5.0« hat Microsoft doch tatsächlich die Programmiersprache Basic ins Deutsche übersetzt. Wer im deutschen Modus Programme schreiben will, darf beispielsweise anstelle von »FOR I = 1 TO 10, NEXT I« die Formulierung »FÜR I = 1 BIS 10, NÄCHSTE I« eingeben. Wer die speziellen Kommandos zur Excel-internen Programmierung nutzt, stößt auf Perlen wie »BodenFläche.Urheber«, »TeilstrichBeschriftungen.VerknZahlenformat« oder (unser privater Liebling) »WurfSendung.Empfangen». Als Notbremse darf man auch auf englische Programmierung (die der Zielgruppe wesentlich geläufiger sein sollte) umschalten – doch dann muß man im Blindflug operieren, da Hilfe-Datei und Anleitung sich auf die deutschen Ausdrücke beschränken.

```
Sub VB_Solange_Nächste_Verwenden()
    Solange Nicht IstLeer(AktiveZelle.Wert)
        Mit AktiveZelle
            Wenn .Wert > 33 Dann
                .Schriftart.Fett = Wahr
                .Schriftart.Kursiv = Wahr
            Ende Wenn
            .Versetzen(1; 0).Auswählen
        Ende Mit
    EndeSolange
Ende Sub
```

Radikale Germanisierung: The Tablecalculation Excel wants, that You in German write.

BESCHEIDENHEITS-PREIS 1994

Die deutsche Computerspielefirma Blue Byte erfreut uns nicht nur mit überdurchschnittlichen Programmen, sondern auch mit prätentiösen Selbstbeweihräucherungen zu selbigen (grammatikalische Schwierigkeiten inklusive). Einige Zitate aus der Anleitung zu »Die Siedler« gefällig?

»Was Sie hier in Händen halten, ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Ihre Freizeitgestaltung nachhaltig zu verändern vermag.«

»Erstmalig ermöglichen wie es unseren Kunden teilzuhaben an einer Welt, die so komplex ist und voller liebenswerter Details steckt, daß man, ohne übertreiben zu wollen, komplett in sie versinken wird. Die Siedler haben bislang das erreicht, was das Ziel der Softwarehersteller ist, seit es Computerspiele gibt.«

»Wir würden uns freuen, und sind uns dessen sicher, wenn Sie in Ihrem eigenen kleinen Reich die Ruhe finden, die Ihnen Ihr Alltag möglicherweise nicht bieten kann.«

VUD doch ohne USK

Neulich erfuhren wir aus gut unterrichteten Quellen, wie es Anfang Mai auf einer Sitzung »Vereins der Unterhaltungssoftware Deutschland« (VUD) zum Thema »Altersfreigaben« zuging. Um die Tauglichkeit einer »USK« (Unterhaltungssoftware SelbstKontrolle) zu prüfen, durfte ein Gremium »anerkannter Jugendpsychologen« aus Berlin im April eine Reihe von Spielen testen.

Vier Wochen und die erkleckliche Testgebühr von 1000 Mark pro Spiel später kamen die Berliner zu folgendem Ergebnis: Während Microprose-Kriegssimulationen problemlos das Siegel »ab 12« bekamen, wurde die friedliche Wirtschaftssimulation »Der Planer« erst »ab 16« eingestuft. Begründung: Das Spiel sei so kompliziert; jüngere Leute könnten die hochkomplexen wirtschaftlichen Zusammenhänge nicht verstehen.

Die Folge des Fiaskos: Drei Tage nach diesem geheimen Meeting teilte uns der Pressesprecher des VUD per Fax mit, daß es in Deutschland keine USK geben wird, weil sowieso eine gesetzliche Regelung in Kraft treten wird, die den Vertrieb jugendgefährdender Software einschränkt. **(bs)**



Berliner Psychologen warnen: »Der Planer« gefährdet Jugendliche unter 16 Jahren!

WITZ DES MONATS

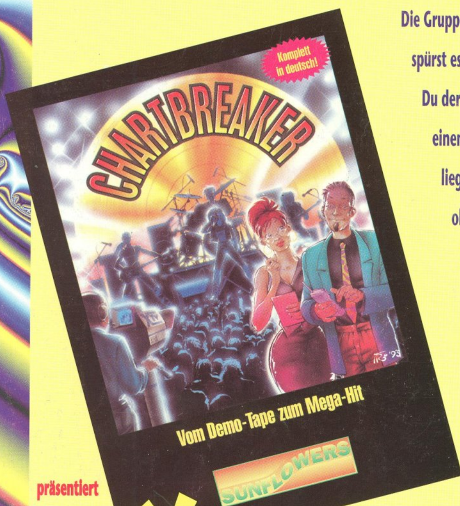
Ein Spiele-Programmierer stirbt und darf zur Auswahl Himmel und Hölle besichtigen. Als er den Himmel betritt, erblickt er viele Wolken, auf denen Harfe-spielende Engel andächtig sitzen. In der Hölle angekommen findet er sich jedoch auf einem Strand wieder. Hier dröhnt eine Rock'n Roll-Band, Bikini-Schönheiten spielen Volleyball und mehrere Surfbretter liegen bereit. Als der Programmierer gefragt wird: »Nun, wo möchtest du den Rest der Ewigkeit verbringen?«, antwortet er »Natürlich in der Hölle, wo sonst?«.

Wenige Augenblicke später findet sich er sich in einem Kessel mit kochendem Schwefel wieder. Mehrere Teufel piesacken den Spiele-Programmierer mit spitzen Dreizacks, die Temperatur ist unerträglich. »Halt«, brüllt er enttäuscht, »Wo ist der Stand? Wo sind die Mädchen?«. Zwei Teufel blicken sich fragend an: »Strand? Der redet doch nicht etwa von unserer alten Beta-Version?«.

himmelhochjauchzend-

zutodebetrübt !

Top oder Flop ?
Wie´s am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



Die Gruppe „ nationalgalerie" singt es - und Du spürst es am eigenen Leib. In Chartbreaker wirst Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz oben und morgen kann schon alles vorbei sein. Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, verhandelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte ... über 40 Schauplätze inmitten der Musikszene sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine brandneue Kombination aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.

präsentiert von:



für PC, AMIGA und C64

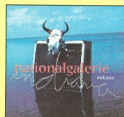
 Über 40 Handlungsorte!

 Aufwendige Irrsinnsgrafik!

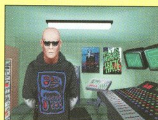
 Digitalisierte Originalmusik!

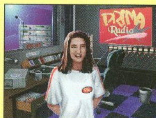
 Mega-schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!

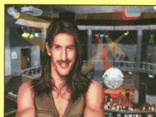
Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC.



Inklusive dem Hit: „himmelhochjauchzend-zutodebetrübt" aus dem aktuellen Album der „nationalgalerie".







SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO